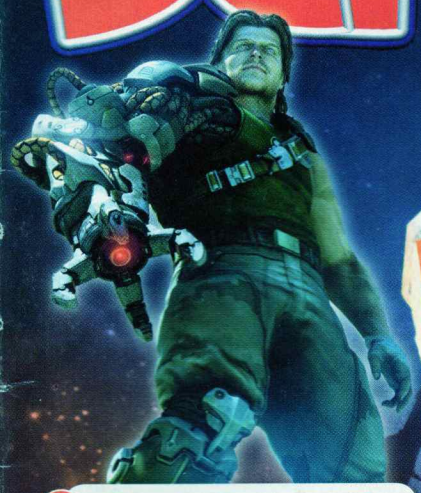
Broj 50 6/09 CENA 80 DIN • 1 CG EUR • 2 KM

OSVOJITE PLAYSTATION 2 I PLAYSTATION PORTABLE

www.screenfun.rs

SCREENFUN



Bionic Commando

Nathan Spencer konačno kročio u treću dimenziju

PSP Go

Nova ručna konzola

MASS EFFECT 2

Nastavak spektakularne svemirske opere

The Sims 3

Da li ste spremni za novi alternativni život?

inFamous

Zagrejte Play Station 3 i postanite superheroj ili superzlotvor!

Risen

Ostrvo iz snova može da postane vaša noćna mora

9 771451 992008 00050

Color Press Group

Za PC i konzole • Posteri • Top-liste • Hardware • Zabava • Ankete

Chiron

ŠKOLA ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE

Autodesk
Authorized Training Centre

Kompjuterska animacija i specijalni efekti

Maya • AfterEffects • Photoshop • Renderman • MentalRay • MEL

Pozivamo sve koji su zainteresovani za 3d animaciju, vizuelne efekte i kompjutersku grafiku da iz prve ruke vide kako mogu da se pripreme za karijeru u industriji 3d kompjuterske animacije i vizuelnih efekata. Posetite Chiron školu i vidite šta Chiron diplomci rade danas u vodećim kompanijama kao što su to WETA digital, Moving picutre company, RhinoFX, Rhythm + Hues, Nelvana, Krater, Pink, RTS, ChironFX i mnogim drugim.

Vaš uspeh je naš cilj!

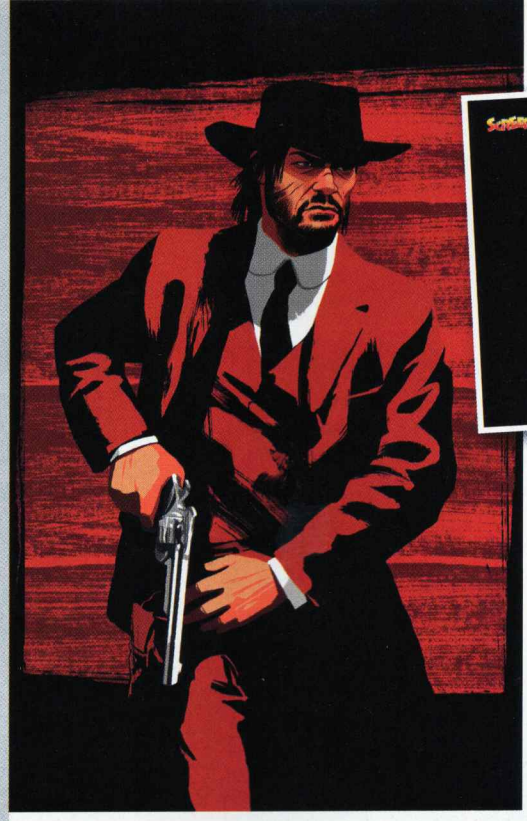
Resavska 78, 11000 Beograd • 3621-430 • www.chiron.edu.rs

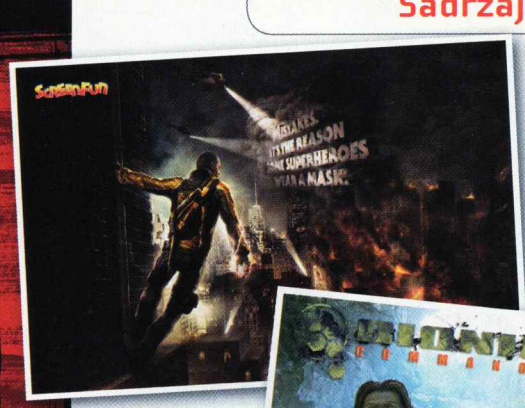
Reč urednika

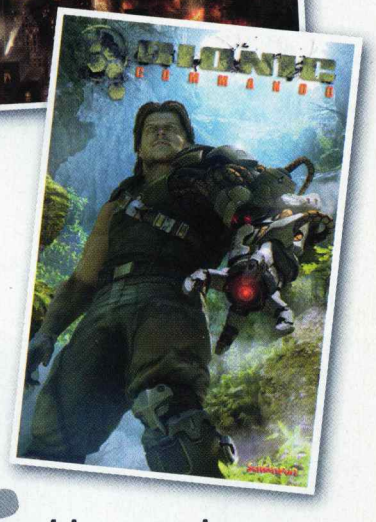
Znamo da volite da secirate novine od početka do kraja u potrazi i za najmanjim (a i onim većim) propustima. OK, znamo da ScreenFun nema mnogo strana, pa kada ih pročitate, ništa vam drugo ne preostaje nego da vidite gde smo sve pogrešili. U poverenju, to bismo i mi radili. Odličan hobi! Nego, znate li vi da je kraj školske godine i da bi bilo bolje da malo stisnete sa učenjem i pisanjem puškica, nego da se bavite revizijom i error findingom? Svakoga dana na dnevnom redu su kontrolni, usmeni i pismeni, tako da nema vremena za dangubljenje! Ipak, pažljivo oko okorelog ScreenFunaša svakako će primetiti da nešto u ovom broju časopisa nedostaje. Pogledali ste naslovnu? Sve je na mestu? Prelistali ste svaku stranicu i ništa vam nije čudno? Naravno, da jeste. Nema više Bravo u imenu Bravo ScreenFun! Od sada pa nadalje i ubuduće magazin Bravo ScreenFun će se zvati "samo" "ScreenFun". Kao što i sami znate, naš magazin je bio licencno izdanje nemačkog časopisa iz familije Bravo, koji je prošlog meseca doživeo svoj poslednji broj. Tako je! Nemački Bravo ScreenFun je ugašen. Da ne bude zabune, tinejdžerski časopis Bravo i dalje je živ. Prestanak izlaženja originala neće uticati na naše izdanje zato što smo u međuvremenu iz domaćeg ScreenFuna izbacili sav licenci sadržaj, kao i prevode testova video igara oslanjajući se isključivo na tekstove domaćih autora. Čitaoci koji nas prate od samog početka, sigurno su primetili da su Von Klingendorfen, Schmaiser Kuraiber ili Shmitzhausen autore zamenila imena kao što su Vladislav Herbut, Vladimir Dolapčev, Mihailo Tešić i Stojan Karamatijević. Dakle, kvalitet novina neće se promeniti, a usled uklanjanja ograničenja licence, ScreenFun će moći da se razvije u još bolji časopis. Otkud sad sve ovo, pitate se? Pa, pedeseti je broj ljudi! Juhu! Nema pedeset posto popusta ako ste na to mislili...

Igor Conić

Ififti nam je čestitao za fifti







Red Dead Redemption
Rockstarov novi hit: GTA na divljem zapadu
str. 18

2 **poklon postera:**
Bionic Commando i inFamous

Special

20 **Igrački fijasko**
Bacamo pogled na najveće igračke promašaje

Preview

4 **Mass Effect 2**
Ekskluzivni intervju sa producentom igre
8 **Mafia II**
Možda je Godfather II trebalo da izgleda upravo ovako?
12 **Risen**
Od kreatora čuvenog Gothica, stiže nam novi RPG
18 **Red Dead Redemption**
Rockstar nam donosi nastavak poznatog vesterna
25 **Kada će stići**
Raspored izlaženja igara

Test

po abecednom redu

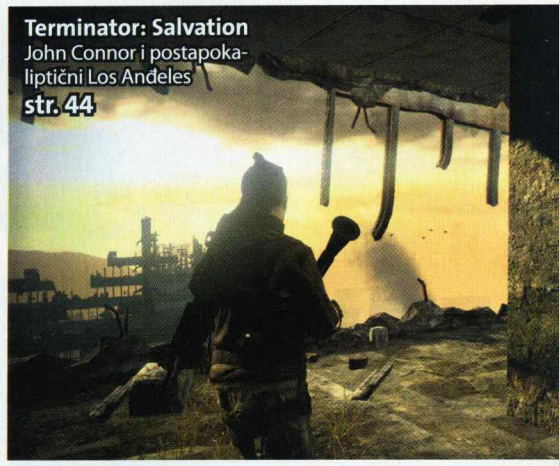
42 **Battlestation: Pacific**
52 **Bionic Commando**
38 **Damnation**
51 **Fallout 3: Broken Steel**
46 **inFamous**
55 **Plants vs. Zombies**
30 **Sims 3**
44 **Terminator: Salvation**
40 **World of Battles**
48 **X-Men Origins: Wolverine**

Hardware

56 **PSP Go**
Nova igračka konzola

Fun

58 **Megaposter**
Drugi deo Pip-Boya iz Fallouta
60 **Svaštara**
Top-lista, Igre za pusto ostrvo, Surftips
62 **Game Over**
Zezanje za kraj



Terminator: Salvation
John Connor i postapokaliptični Los Anđeles
str. 44

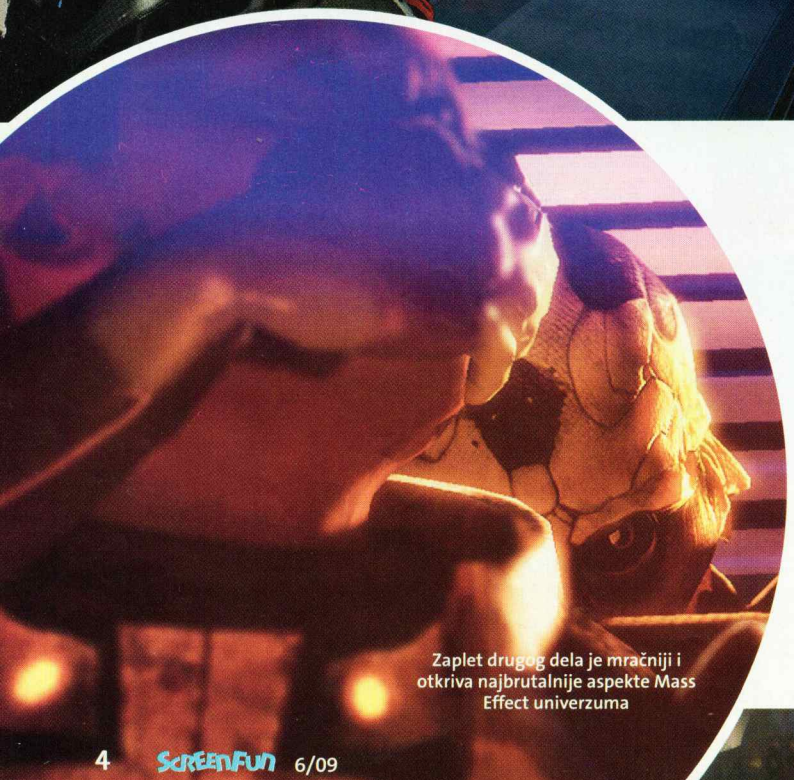
Još u ScreenFunu

26 **Vesti**
Tony Hawk Ride, Aliens vs Predator, Bioshock 2...
28 **A sada malo vi**
Pisma, osvojite gitaru za Guitar Hero
58 **Osvojite PlayStation 2**
Budite i vi vlasnik najprodavanije konzole
63 **Osvojite PSP**
Rešenje za dosadne časove

MASS EFFECT 2

BioWareova najnovija svemirska avantura sprema nam velika iznenađenja! Detalji u ekskluzivnom intervjuu

Borba će biti još upeglanija i tečnija, s manje pauziranja



Zaplet drugog dela je mračniji i otkriva najbrutalnije aspekte Mass Effect univerzuma

Mass Effect je bio prava orgija za sve ljubitelje naučne fantastike i RPG-a i igra koja je završila na mnogim "best of" listama tokom 2007. godine. U dubinama BioWareovih tamnica već se dugo kuva njen nastavak, a mi smo specijalno za vas uspeli da na svetlost dana nakratko izvučemo Casey Hudsona (CH), glavnog producenta i direktora projekta Mass Effect 2, koji je odgovorio na naša goruća pitanja vezana za ovaj naslov!

SF: Mass Effect je u potpunosti BioWareova intelektualna svojina, sa potpuno svojim zapletom i univerzumom. Ipak, nema sumnje da čitav koncept duguje ponešto klasičnim "spejs operama" kao što su Star Trek serije ili Star Wars filmovi. Opet, mora se primetiti da je priča prve igre bila malo ozbiljnija i ambicioznija nego većina "spejs opera", te da bi se po ideji i obimu pre mogla uporediti sa velikim i popularnim SF romanima autora kao što su Robert Heinlein, Larry Niven ili David Brin. Da li možete da nam kažete nešto više o temama koje ste želeli da istražite kroz priču Mass Effect serijala?

CH: Univerzum i zaplet su razvijeni skoro sasvim bez spoljašnjih uticaja, i to iz jednog glavnog razloga - želeli smo da izgradimo univerzum i zaplet koji su potpuno podređeni jednoj interaktivnoj priči najvećih mogućih razmera. Zato smo, umesto da započnemo na osnovu ideja iz knjiga ili filmova, započeli od razmišljanja o tome kakav bi bio

Zadržana je ista gameplay perspektiva koju poznajemo i volimo

Ako učitate poziciju iz prve igre, suočićete se sa raznim novim posledicama svojih starih izbora

SHEPARD JE ŽIV ILI NE?

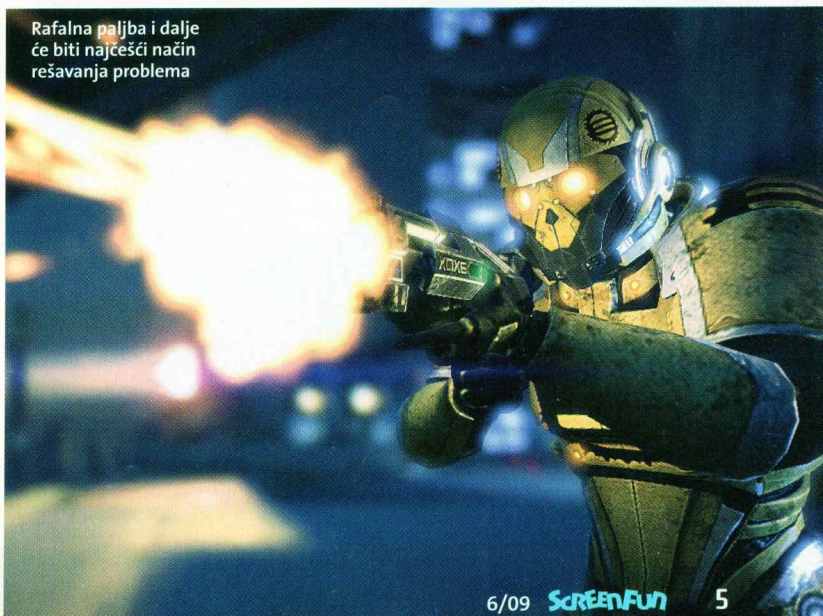
SF: Iako smo prilično sigurni da o ovome ne smete da pričate, moramo da vas pitamo. U prvom traileru, za trenutak se vidi Geth koji nosi oklop komandanta Sheparda... Shepard je poginuo u akciji i sada je downloadovan u Getha, je l' da?

CH: Jedino što smem da kažem jeste da sam pročitao mnogo kreativnih ideja o tome šta znači trailer i da do sada nisam video nijednu koja je bila tačna.

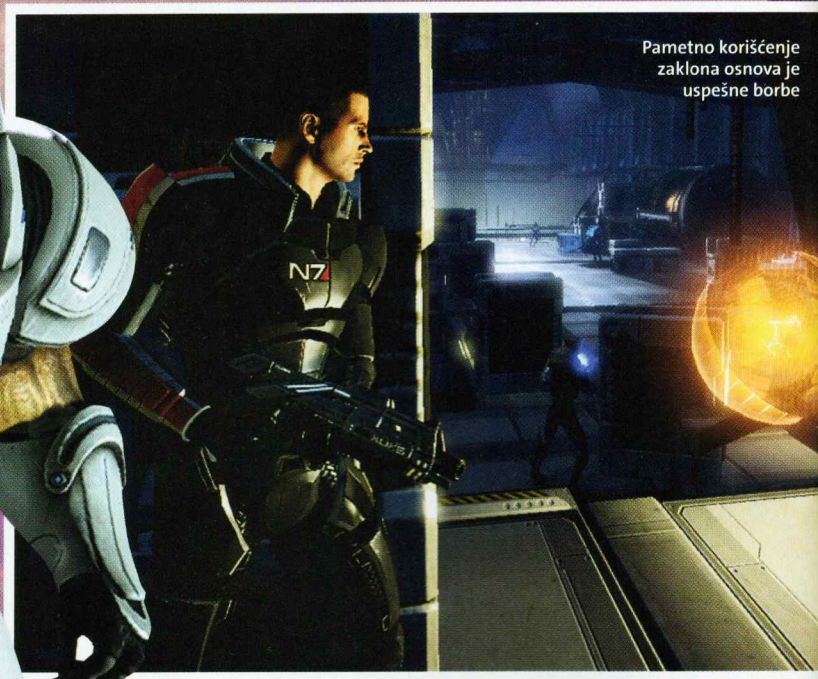
univerzum koji bi podržao jednu takvu priču. Zapitali smo se - da li će biti putovanja kroz vreme i teleportacije? Da li je to bliska ili daleka budućnost? Da li ima vanzemaljaca ili ljudi čine jedinu civilizaciju? Na osnovu ovih ranih elemenata kreirali smouniverzum, i to nam je pomoglo da postavimo priču. Glavne teme koje smo želeli da obradimo univerzalne su i grandiozne. Na primer - kakvo je naše mesto u svemiru, kao osobe, ali i kao čovečanstva u celini? Kakvu ulogu će, s napretkom tehnologije u našem društvu, zauzeti zaista inteligentne mašine? A kada mašine dostignu kompleksnost na nivou organskog života, da li možemo reći da su zaista "žive"? Ako ne, šta nas to razdvaja od mašina?

SF: Mass Effect je od početka zamišljen kao trilogija. Kako biste opisali ulogu drugog dela u čitavom zapletu serijala?

CH: Svaka igra napravljena je sa pričom koja može da stoji sama za sebe, tako da možete uleteti u nju bez igranja prethodne igre i da dobijete spektakularan i zadovoljavajuć klimaks na njenom kraju. Ali, pošto smo od početka znali da će se raditi o trilogiji, bili smo u situaciji da napravimo dugačke niti zapleta koje će postati očigledne tek igranjem svih igara i koje će doneti još veće zadovoljstvo igračima - naročito pošto oni kontrolišu njihov razvoj. Stoga, iako znamo koji su to značajni "pokretni" delovi u trilogiji, možemo svaku igru dizajnirati sa sopstvenim, definitivnim krajem,



Rafalna paljba i dalje će biti najčešći način rešavanja problema



Pametno korišćenje zaklona osnova je uspešne borbe

AI protivnika biće još kompleksniji i raznovrsniji

kao i mnogim aspektima koji će zavisiti od izbora igrača - čak i iz prethodnih igara.

SF: Prva igra (kao i mnogi BioWare naslovi pre nje) dobila je pohvale za svoju dobro skrojenu priču i dijaloge sa mnogo granajućih opcija. Da li to znači da se izbori koje ste napravili u prvoj igri prenose i u drugu? Znamo da ste savetovali igračima da sačuvaju svoje snimljene pozicije...

CH: Apsolutno. Ako uvezete svoju poziciju sa kraja Mass Effect 1, moći ćete da nastavite tu priču, uz sve velike i male odluke koje ste napravili igrajući. Likovi koji su umrli zbog nekog vašeg izbora - ostaju mrtvi. One koje ste spasili, biće živi i možda ćete ih ponovo sresti u Mass Effect 2. Ali, igra počinje sa jednako ložačkim uvodom za sve one koji nisu igrali prvu igru, uvodom koji će vas uvesti u priču i prikazati vam sve što je potrebno da vas zaista uvuče u radnju. Prednost igranja prve igre jeste u tome što će univerzum biti onakav kakvim ste ga ostavili.

SF: Mass Effect je uveo poprilično količinu pucnjave u klasičnu, a BioWare RPG formulu. Da li će Mass Effect 2 sadržati više akcije, više RPG elemenata, ili će razmera ostati otprilike ista?

CH: Mass Effect 2 će zadržati istu proporciju akcije, ekspozicije, istraživanja i napretka likova, kao što je bio slučaj u prvoj igri. Ali, svaka od ovih oblasti značajno je poboljšana - naročito borba, koja je pretrpela brojna poboljšanja jer činimo da sve teče kao jedna ispolirana, precizna pucačina.

I dalje ćete kontrolisati ekipu od tri lika nad čijim ćete specijalnim sposobnostima imati taktičku kontrolu. Ali, sada ćete moći da im izdajete komande u realnom vremenu, bez toliko čestih pauza za korišćenje "power wheel" interfejsa. Ostali RPG elementi su i dalje prisutni, ali i tu ima poboljšanja, kao što su mogućnost ojačavanja oklopa i oružja, kupovina opreme u radnjama i, naravno, vrlo intenzivna i filmski prikazana priča.

SF: Atmosfera prve igre bila je tako dobra pre svega zbog odlično upotrebljenog enginea i dobro režiranih dijaloga i cut-scena. Da li ćete zadržati isti engine i kinematografski stil ili ćete na neki način pokušati da unapredite ovu dobitnu kombinaciju?

CH: Koristimo tehnologiju koju smo razvili za prvu igru, ali smo postigli određena tehnička poboljšanja, tako da sada imamo nove načine da unapredimo i kreativnu stranu. Ova kombinacija bolje tehnologije i umetničkih pristupa biće očigledna svakome ko pogleda neku scenu iz Mass Effect 2 - vidi se poboljšano osvetljenje, modeli likova su u višoj rezoluciji, a sofisticiranije su animacija i postavka kamere.

SF: Verzije za Xbox 360 i PC najavljene su u isto vreme. Pretpostavljamo da BioWare na njima i radi istovremeno? Možemo li i da se nadamo istovremenom objavljivanju?

CH: Verzije za obe platforme najavili smo za proleće 2010.

SF: Interfejs u PC verziji prve igre bio je drugačiji nego onaj za Xbox 360. Da li će neke od stvari koje ste naučili portujući igru biti primenjene na obe verzije nove igre - u stva-

Igra će imati još više opcionalnih planeta i lokacija - na kojima ćete imati priliku da isprobate svoja oružja...

Očekuju vas neki stari poznanici, kao i mnogobrojni novi

Kakva se to nova pretnja uzdiže nad poljuljanom Citadelom?

CASEY ODGOVARA

Casey Hudson, glavni producent i direktor projekta Mass Effect 2, radio je do sada na mnogim igrama među kojima su i prvi Mass Effect, Jade Empire, Star Wars: Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights, MDK 2, Baldur's Gate II: Shadows of Amn i još mnoge druge.

ri, zanima nas da li će biti razlike u HUD-u i kontrolama?
CH: Da, iako su HUD i kontrolna shema prošli kroz značajna poboljšanja, tako da će promene biti dosta dalekosežnije od onoga što ste videli u PC verziji prve igre. I u ovom slučaju sva poboljšanja su tu da bismo što bolje uhvatili ono što se ljudima dopalo u prvoj igri, a ne da pokušamo da napravimo nešto novo. Sve će vam biti poznato, ali će zbir poboljšanja dati dramatično bolju igru.

SF: Vaš tim je i zvanično izjavio da će Mass Effect 2 imati više opcionalnih sadržaja. Da li to znači veću količinu planeta i sporednih misija, ili će tu biti kvalitativnih pomaka i novih pristupa "sporednim" stvarima?
CH: Mass Effect 2 je zamišljen sa dužim "kritičnim putem" nego prvi i imaće mnogo bogatije sporedne svetove sa mnogo kvalitetnijom sadržinom.

SF: Koji su vaši DLC (downloadable content) planovi za dalje?
CH: Preduzeli smo korake da što više olakšamo pravljenje novih sadržaja za Mass Effect 2, kao i da oni budu raznovrsniji nego u prvoj igri.

Mass Effect 2

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: EA
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: proleće 2010
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Nastavak jednog od najbolje produciranih RPG-ova poslednjih godina biće ispoliraniji i bolji u svakom aspektu.

Interviju: Mihailo Tešić

Tomi, ali nije majonez

MAFIA II

Možda je Electronic Artsov Godfather II trebalo da izgleda upravo ovako?

Nažalost, nema mnogo igrača koji se sećaju originalne Mafije. Ovo ostvarenje objavljeno pre sedam godina predstavljalo je daleko najbolju igru koja se bavila temom iz svog naziva, što je dugovalo pre svega fantastično kreiranoj atmosferi i priči, koja je uspevala da kompenzuje potpunu linearnost.

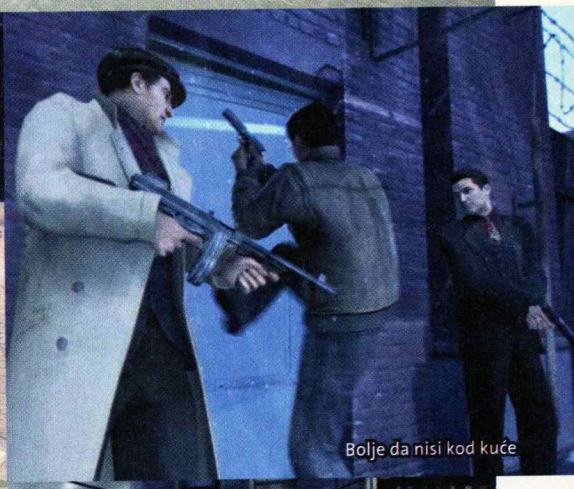
U osnovi, Mafia II upotrebiće isti recept koristeći pri tom sve pogodnosti nove generacije hardvera, ali i sledeći aktuelne trendove u igračkoj industriji.

U našoj ranijoj najavi, pre tačno godinu dana, već smo pomenuli da je glavni junak mladić po imenu Vito, koji ulazi u svet organizovanog kriminala isključivo iz egzistencijalnih razloga, za razliku od njegovog prijatelja Joa, koji je samo željan slave. Kao i u originalu, a za razliku od npr. GTA serijala, ovde postoji strogo definisana radnja, koja će vam prikazati Vitov uspon u kriminalističkoj hijerarhiji, tako da se misije dešavaju u rasponu od jedne dekade, odnosno od kraja Drugog svetskog rata, pa do sredine pedesetih godina prošlog veka. Samim tim, kako vreme bude prolazilo, menjaće se izgled likova baš kao i vozni park, ali i ulice samog grada, koji predstavlja hibrid između San Franciska i Njujorka. Da budemo iskreni, već smo videli nešto slično u poslednjem delu Drivera (Driver Parallel Lines), ali ambicije 2K Czecha (bivši Illusion Softworks, koji je radio na originalu) daleko su veće, pa samim tim možemo očekivati da će i krajnji rezultat biti mnogo impresivniji. Na osnovu do sada prikazanog, jasno je da će Mafia II biti manje-više klasična pucačina iz trećeg lica, sa svim elementima koji krase ovakve igre u poslednjih nekoliko godina. Ovo, osim cover sistema neizbežno inspirisanog Gears of Warom, podrazumeva i automatsko obnavljanje energije, pa je interesantno videti kako će to uticati na balansiranje težine. Protivnici ipak ne deluju kao prelak zalogaj - baš kao i vi, u stanju su da koriste postojeće zaklone ili da ih naprave, recimo, prevrćući stolove. Ipak, autori insistiraju na realnosti, pa će samo jedan precizan pogodak u glavu biti dovoljan da ih se trajno rešite.

Glavni zadaci su strogo definisani i imaju linearni karakter, ali to je bila neophodna žrtva zarad stvaranja "filmske" atmosfere, koja je toliko nedostajala razočaravajućim Godfa-

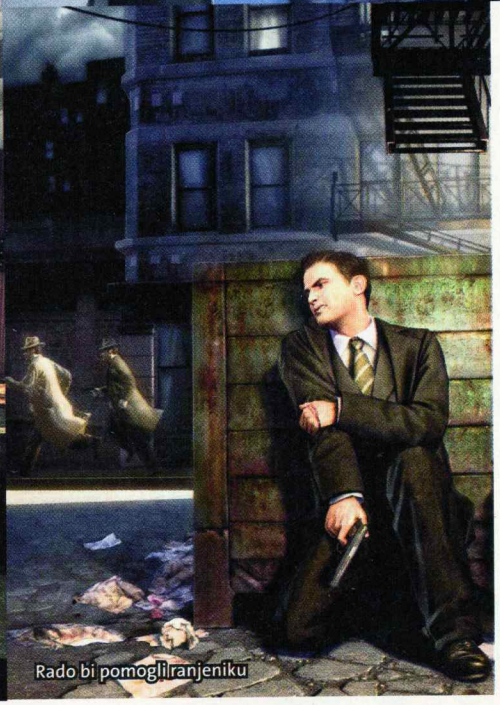
Mrtva trka

Čekaj da ti dam fiskalni!



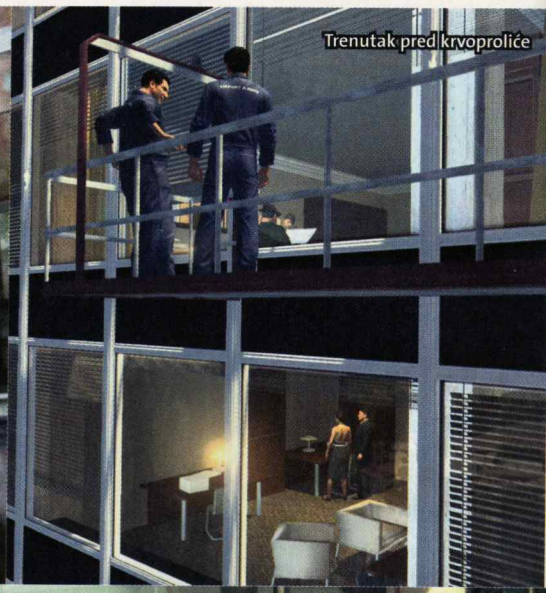
Bolje da nisi kod kuće

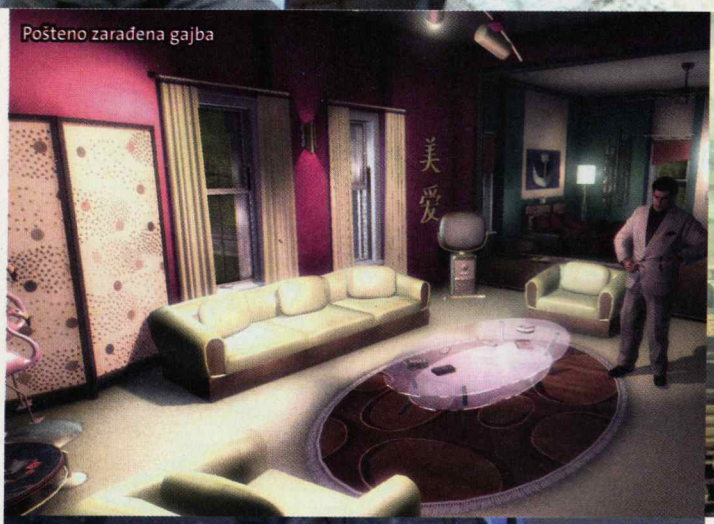
Osveta šankera



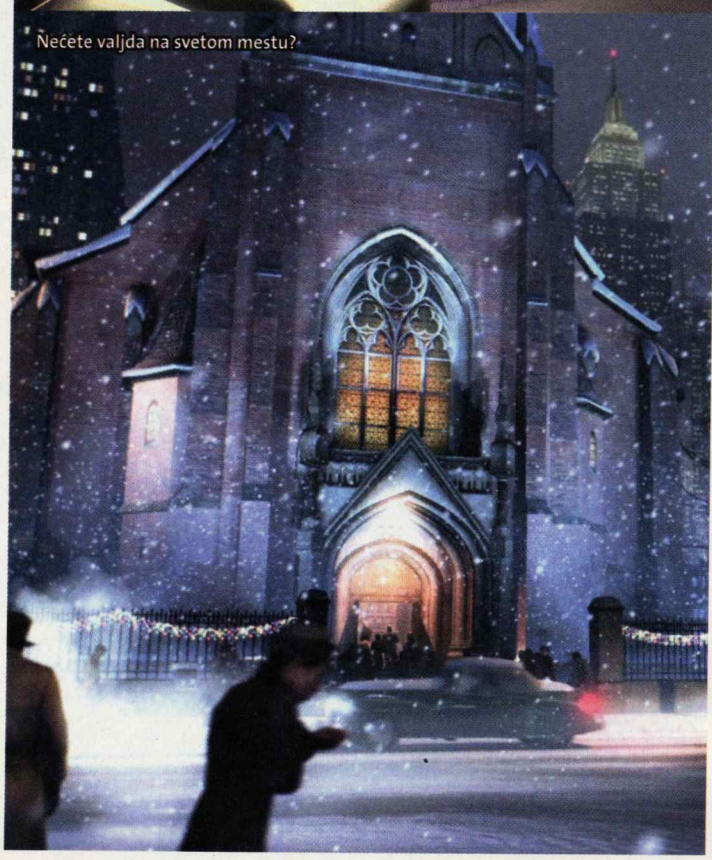
Rado bi pomogli iranjeniku

Ne smetaj dok radim


Trenutak pred krvoproliće


Pošteno zarađena gajba

Ajde, iskoči, da ti vidim oči


Nećete valjda na svetom mestu?

ther igrama. To podrazumeva da čak ne postoji smena dana i noći u realnom vremenu, kao ni promena vremenskih prilika po slučajnom principu, što je opet isto kao nekada u originalu. Ako misije budu raznovrsne i dovoljno brojne, sumnjamo da će to nekome smetati. Ohrabrujuće je što je scenario gotovo duplo duži, s obzirom na to da je napisan na 700 stranica, za razliku od prethodnika koji je stao na 400.

Najveća zamerka prvencu sigurno je bio nedostatak slobode. Naravno, mogli ste da se vozikate po gradu do mile volje, ali za to nije postojao neki poseban podsticaj, jer su izostali sekundarni zadaci i dodatne aktivnosti koje su još uvek značajan faktor drugih sandbox igara. Nažalost, ni sada nije izvesno da će se nešto promeniti na tom planu. Ono što je sigurno jeste da ćete morati da se čuvate policije - u zavisnosti od prekršaja, nekada će biti dovoljno samo da se sakrijete u obližnju ulicu da biste izbegli plaćanje kazne, ali će vam ozbiljniji "nestašluci" za vrat navaliti mnogo više čuvara reda i zakona. Ljubitelji multiplayera takođe neće naći ništa interesantno za sebe. Mogućnost kooperativnog igranja kampanje ne postoji (Joa i vaše druge kolege kontroliše AI), a ni poseban režim za više igrača.

Već smo hvalili tehničku stranu ovog ostvarenja, ali od samog enginea (upotrebljenog i za animacije) više impresionira neverovatna količina detalja, jedan od glavnih razloga zbog kojih je igra odlagana već nekoliko puta. Takođe, slobodno možete uništavati okruženje - sa Tommy gunom do mile volje rešetajte boce sa skupocenim pićima, komade nameštaja ili prozorska stakla, između ostalog. S obzirom na to da je celokupan grad jedna celina, loading ekrani trebalo bi potpuno da izostanu.

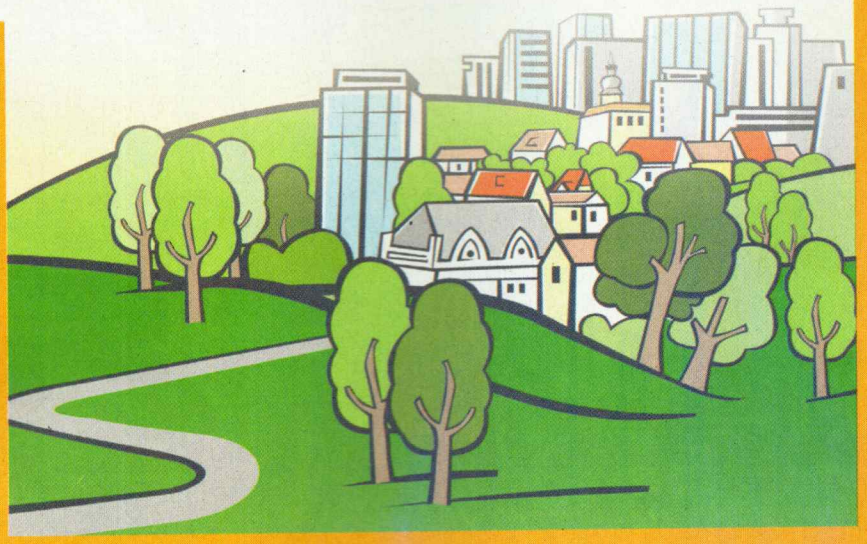
Iako će nedostatak dopunskih zadataka i multiplayera značajno uticati na njegov životni vek, Mafia II ima adut kojim to može da nadoknadi i možda čak i zaseni original.

Mafia II

ŽANR: pucačka iz trećeg lica
IZDAVAČ: 2K Czech/2K Games
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: tokom 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Snažna priča i velika posvećenost detaljima i dalje su glavni kvaliteti Mafije. Ostaje samo da vidimo u koliko sati zabave će se to pretvoriti.

Lavirint



Novi Pizza ukus!

Pronađi pravi put kroz lavirint i pomozi mi da isporučim pizzu na pravu adresu. Ako nisi baš siguran da li da skreneš levo ili desno, možda mama i tata mogu da ti pomognu da stigneš do cilja što pre!

RISEN

Od kreatora čuvenog Gothic serijala stiže nam nova role-playing igra. Skeniramo najnoviji projekat Pirahna Bytesa

Ako vam se svidi mač, kupite ga, a potom možete da ubijete majstora i uzmete pare nazad

Konačno sam se dočepao dual lightsabera! Ups, pogrešna igra

Kornjača je ustala na noge i stavila kapu

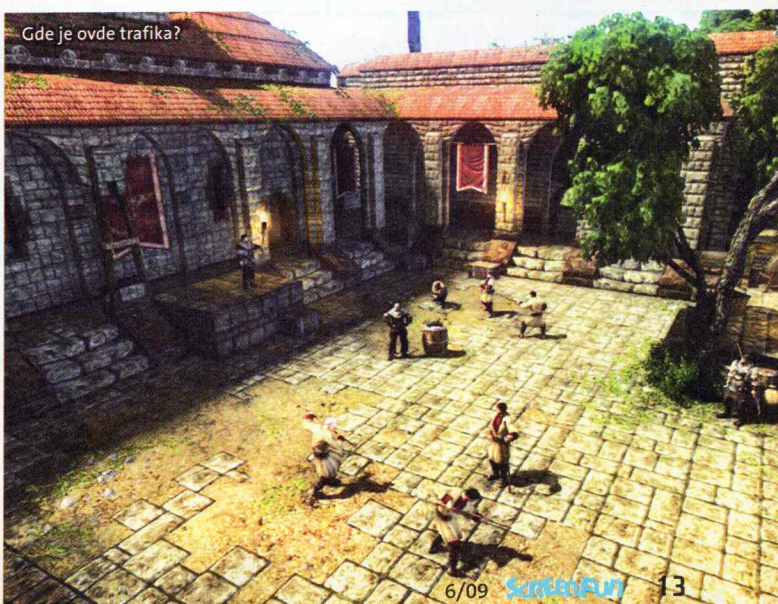
Iznad mora vitlaju se crni oblaci, sevaju munje, a talasi udaraju mali brod bacajući ga levo-desno kao lopticu dok se ne prevrne. Sve je tamno i mračno! Posle oluje, bezimeni junak budi se na plaži, a oko njega na sve strane leže delovi broda. Izgleda da niko sem njega nije preživeo brodolom. Ostrvo na prvi pogled deluje kao da je sve u redu. Sunce prodire kroz palmine listove koji se blago njišu na povetarcu, a nekoliko leptira veselo leti naokolo čineći atmosferu idiličnom. Međutim, naš junak izgleda da ima jedan mali problem: izgubio je pamćenje.

Novi početak

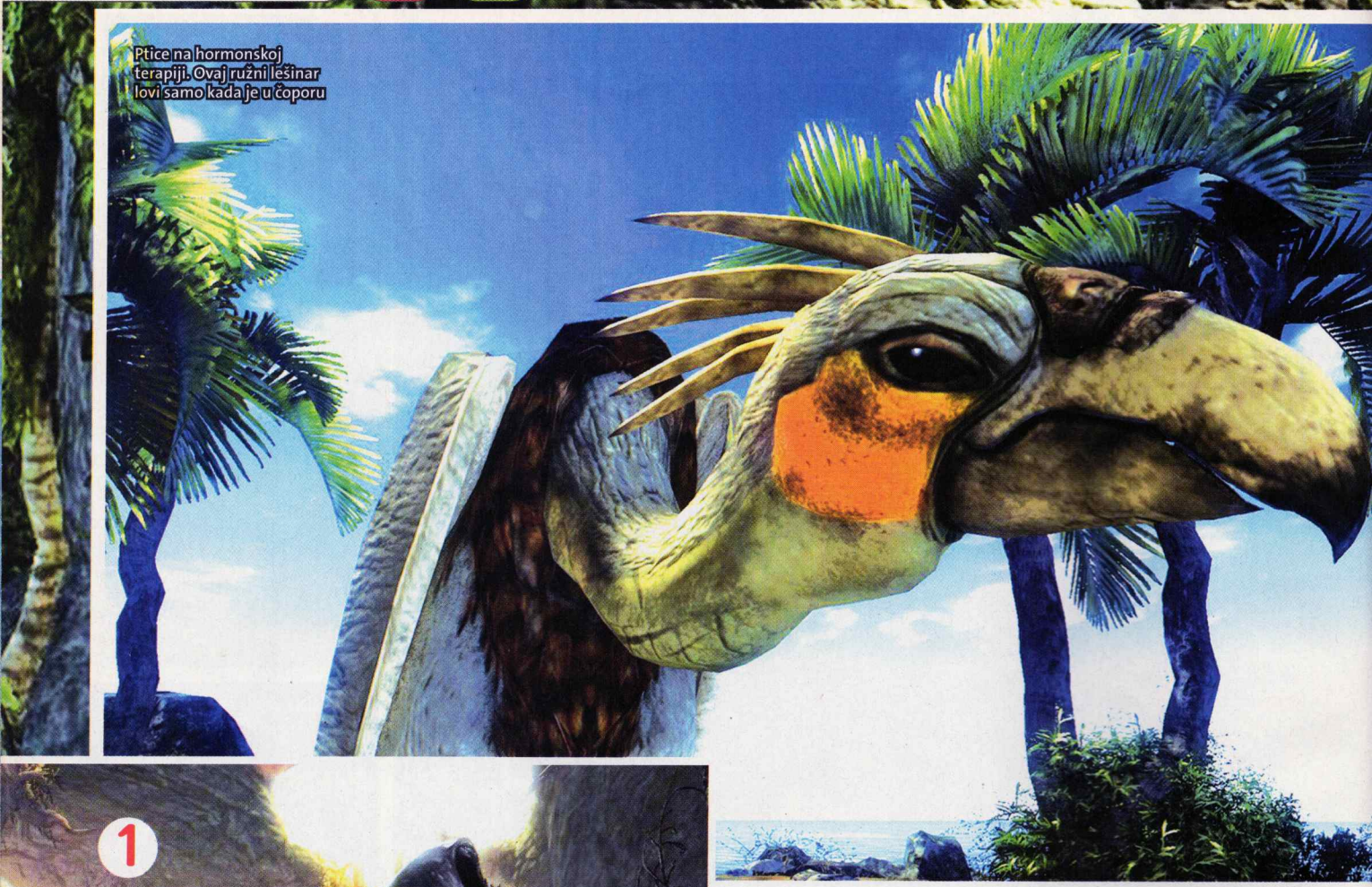
Igrači koji dobro poznaju ovaj žanr, odmah će primetili da priča u "Risenu" počinje slično kao more sličnih role-playing igara i da dosta liči na "Gothic" istog razvojnog tima. Posle debakla trećeg dela, koji je usledio zbog ogromne količine bagova i totalne neoptimizovanosti 3D enginea, došlo je do raskida saradnje između izdavača JoWooda i Piranha Bytes koji je bio kreator igre. JoWood je zadržao pravo na ime "Gothic", ali se i nije baš proslavio sa poslednjim ekspanzijom pod imenom "Forsaken Gods" koji takođe nije imao dobar prijem kod igrača. Ovaj austrijski izdavač planira da u saradnji sa Spellbound-om završi igru "Arcania: A Gothic Tale" na kojoj radi već godinu dana, a još uvek se ne zna kada će izaći. Za to vreme Piranaha Bytes vredno radi sa Deepom Silverom na igri "Risen", potencijalnom hitu, koji bi trebalo da pomiri verne fanove.

Sveštenik, monster, inkvizicija

Kao i "Gothic", tako i "Risen" nema editor likova, niti neku posebnu priču iz prošlosti junaka koja ga prati. Akcenat je stavljen na tome da igrači sami formiraju likove kroz rešavanje brojnih questova, a radnja će vam se odmotavati kako budete igrali igru. O događajima na ostrvu iz snova saznaćete sve tokom prve minute igranja. Pre izvesnog vremena, vulkan u samom centru ostrva ponovo se aktivirao, a svaki put kada izbaci lavu, iz zemlje se izdižu drevni hramovi (nešto kao pečurke posle kiše) i u tim hramovima nalaze se monsteri čija su hrana, pretpostavljate - ljudi. To je mračnog inkvizitora dovelo na interesantnu ideju zavođenja reda u kojoj će on biti taj koji će voditi glavnu reč. Njegova čvrsta ruka sprovešće pravilo da više niko ne sme da napusti zidine glavnog grada. Ko se ipak suprotstavi naređenju, biće kažnjen i moraće da kopa u opasnim rudnicima. Ne želeći da se povinuju ovakvim ugnjetavačkim zakonima, grupa odmetnika ubrzo se organizuju sa ciljem da se suprotstave inkvizitoru. Treći važan faktor u celoj igri jesu sveštenici. Oni kuju svoj plan i pokušavaju da otkriju magičnu pozadinu događaja. Naš bezimeni junak na početku priče samo je nebitan lik koji ne zna šta se tačno dešava. Međutim, to neće trajati dugo, jer "Risen" ima vrlo razvijen sistem reputacije. U zavisnosti od toga kojoj od ove tri strane se budete priključili, povećaće se ili će se smanjiti vaš ugled



Gde je ovde trafika?


Ptice na hormonskoj terapiji. Ovaj ružni lešinar lovi samo kada je u čoporu

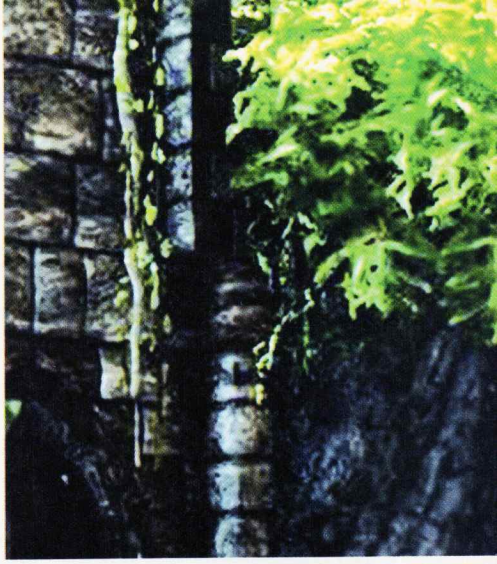
kod pojedinih frakcija. Tako će se svaka akcija i rešeni quest direktno odražavati na virtuelni svet, kao i na odnose sa NPC-ovima koji u njemu žive.

Ostrvo je iste veličine kao Khorinis, igrački svet iz "Gothica 2". Pored zadataka koje ćete obavljati na površini, oko četrdeset posto celokupnog vremena provešćete u katakombama. Kako Piranha Bytes navodi, već u toku prvog sata igranja odlučićete se za jednu stranu, ali to vas neće sprečiti da rešavate zadatke i drugih frakcija. Stoga očekujemo različite ishode pri rešavanju zadataka, što znači da ćete igru moći da igrate više puta i svaki put biće drugačija. Vi odlučujete da li ćete, na primer, pomoću oružja ući u zabranjene zone ili vam možda više odgovara da vodite diplomatske razgovore pokušavajući da ubedite likove u ono što želite. Možda ipak više volite da se ušunjate na zadnja vrata i rešavate stvari iz "pozadine". Iako imate potpunu slobodu, povremeno ćete imati obavezne zadatke u main questu, koje su važne za razvoj priče, ali i samog lika. Zato je razvojni tim odlučio da otvoreni svet "Risena" podeli u poglavlja. Na ovaj način sprečava se da upadnete na neki nivo za koji niste dovoljno spremni.

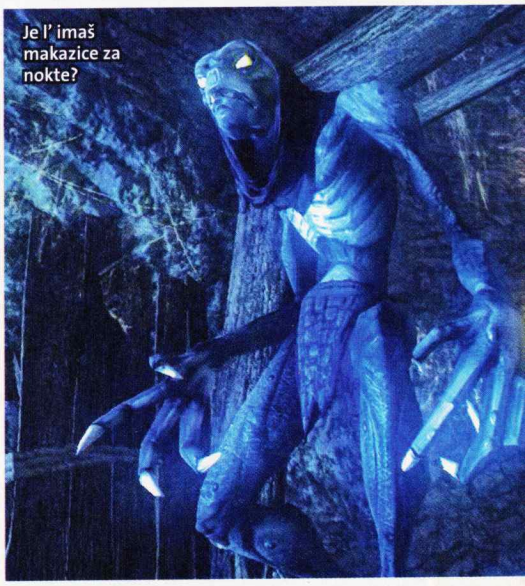
Fantasy Island

Jedna stvar se Piranhi Bytesu mora priznati. Kreirali su nesvakidašnje idilično ostrvo koje će se pak svideti i hard core igračima kao što su im se svideli surovi likovi iz Gothic serijala. Bezimeni junak voli da psuje i nije naročito fin momak kojeg bi svaka majka za zeta poželela. Dugogodišnji fanovi Gothica, što se tiče ovog dela, neće biti razočarani, ali neka se pripreme na uticaj Holivuda. Kako bi život na ostrvu što realnije predstavili, Piranha Bytes poslužio se filmskom tehnikom. Zahvaljujući naprednim svetlosnim efektima, jasno su izražene smene dana i noći koji izgledaju fantastično. Ujutro su šume prekrivene izmaglicom, a večeri izgledaju spektakularno zahvaljujući zalasku sunca kao sa neke razglednice. Ako spadate u patetično-romantične likove, sigurno će vam se svideti i stilizovana arhitektura. Ogromna tvrđava, gde je glavno sedište inkvizicije, deluje pompezno zbog svesno prenaglašenih visokih tornjeva. Međutim, nije samo građevinama posvećena velika pažnja. Na ostrvu se odvija pravi život: životinje čekaju u štalama da budu nahranjene, a ljudi obavljaju svoje svakodnevne poslove. Ako, na primer, svratite u kovačnicu, videćete kovača kako pravi mač i kako rukom briše oznojano čelo.

Mračni inkvizitor potlačio je stanovnike ostrva i tera ih da rade za njega. Usput, ne zna kako se nosi ogrlica...



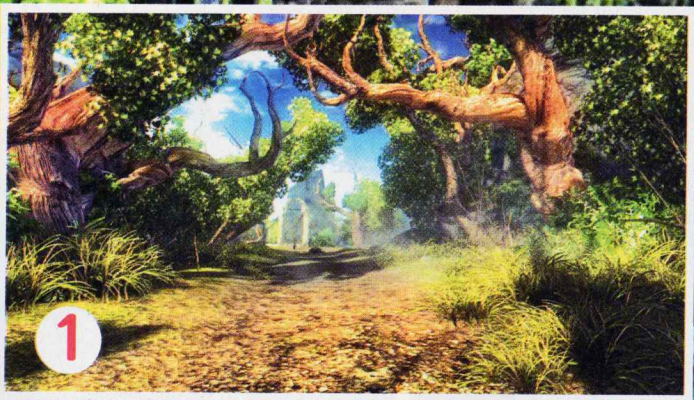
Drevni hramovi žele da vidite njihovu unutrašnjost, pa da vas više nema



Je l' imaš makazice za nokte?

Stanovnici Risena

Svet "Risena" je zaista zanimljiv i prepun raznih živuljki i protivnika koje ćete sresti usput. Čudo u obliku medveda na slici 1 na levoj strani naći ćete samo u tamnim lokacijama i u pećinama. U katakombama nalaze se skeleti palih ratnika (slika 2, leva strana). Patuljci se kreću okolo sa prstom u nosu i sakupljaju sve što im se učini korisno (slika 3, desna strana), dok divlje svinje svojim oštrim rogovima napadaju šetače u šumi (slika 4, desno).


1

2

3

4

Dan i noć

Atmosfera promene dana i noći odlično je dočarana zahvaljujući naprednim svetlosnim efektima. U cik zore, na primer, blaga magla širi se šumama (slika 1). Posle podne sunce je najjače (slika 2). Za vreme zalaska sunca, šuma je obojena u crvene tonove. Tada su boje najintenzivnije, a atmosfera je smirujuća (slika 3). Noć u šumi deluje sablasno, a igrači moraju da se čuvaju kreatura koje vire iza svakog prikrajka (slika 4).

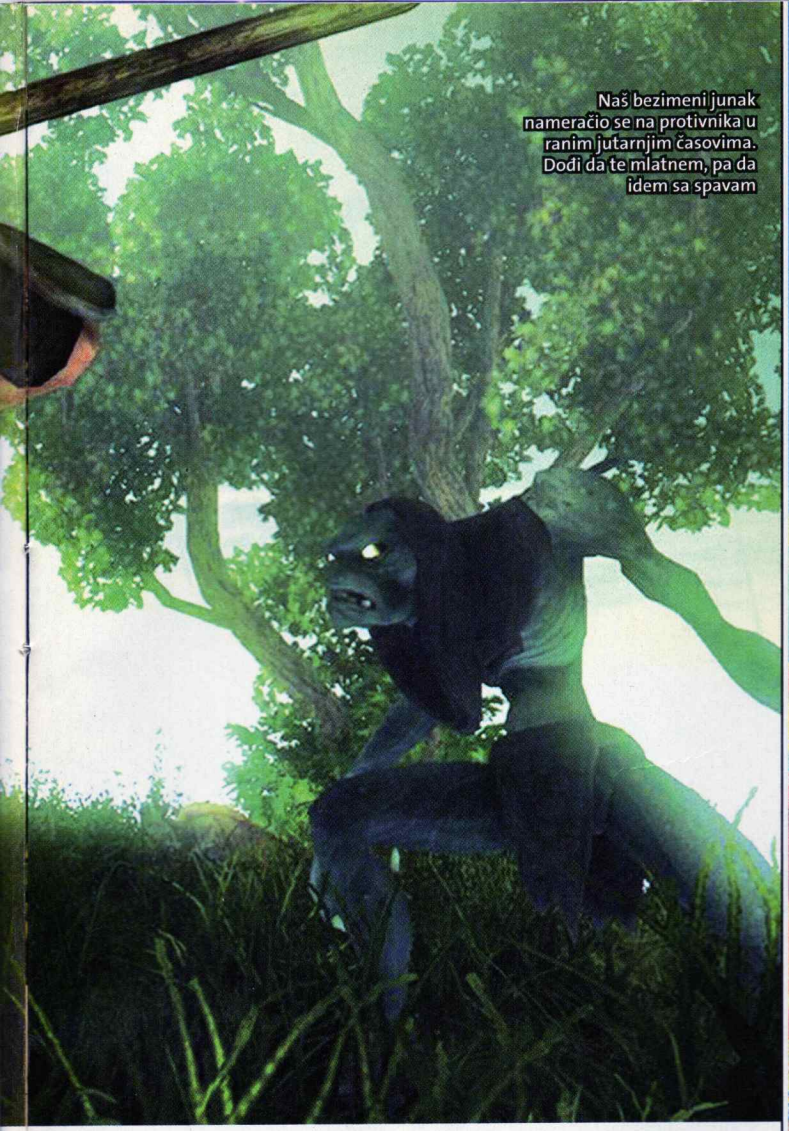
Zaista je ogromna pažnja posvećena detaljima i verodostojnosti celokupnog prikaza.
U "Risenu" vladaju ljudi pa će ljubitelji "Gothica" uzaludno tražiti orke. Ali, zato ćete u šumama sresti gladne vukove, ogromne ptice čudnih oblika i, naravno, divlje svinje. Pored ovih živuljki, ostrvo je naseljeno i sa još dva miroljubiva plemena. Simpatični patuljci idu okolo sa prstom u nosu i sakupljaju sve što prolaznici ostavljaju za sobom. Ne plaše se da pretresaju leševe ili pogledaju u vaš inventar. Pored njih, tu su još čudnija bića pod imenom gyrgeri, koji liče na mini-orke sa krestama na glavama. Iako će možda na početku biti prema vama neprijateljski nastrojeni, u toku igre postoji čak mogućnost da sa njima i trgujete. "Risen" donosi zaista uzbudljiv svet, prepun detalja koji samo čekaju da budu otkriveni. Tehnički posmatrano, ova igra je na istom nivou kao "Arcania", a zahvaljujući odličnim efektima svetlosti, bogatoj vegetacija i monumentalnim građevinama poželećete što više da ga istražujete.

Borbe i komboi

"A šta je sa borbama?", sigurno se pitate. Što se tiče borbi, Piranha Bytes trenutno vredno radi na tom polju i obećavaju više akcije nego što je to bilo ranije. Kombinacija pravog tajminga i veštine treba da donesu uspeh u borbi. Iskustveni poeni doneće junaku nove sposobnosti, ali isto tako i nove kombinacije udaraca. Pored toga, kako junak bude napredovao, tako će postajati sigurniji u rukovanju oružjem. U početku će polako zatezati luk i ruke će mu drhati, dok će kasnije, kada postane iskusan srelac brzo uzimati oružje i gađaće izuzetno precizno. Ne zna se tačno koliko vrsta oružja nas očekuje u igri, a do sada su potvrđena klasična ubilačka sredstva kao što su: mač, sekira, koplje, nož i luk, a moguće je da će se pojaviti i samostrel. Izbor pravog oružja takođe je od velikog značaja za ishod borbe. Teško oklopljeni protivnici samo će se nasmejati na luk i strelu. Da biste njih savladali, biće vam sekira ili broadsword.

Magija na delu

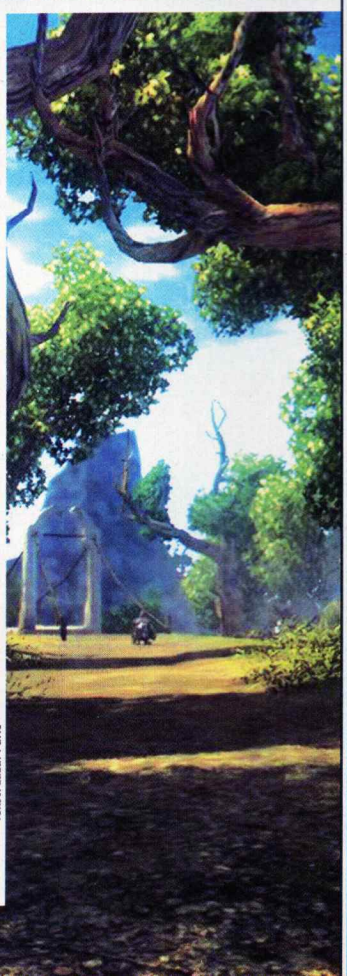
Kakav bi to bio fantasy RPG, da nema magije poput vatrenih lopti. Međutim i ovde se taktika stavlja u prvi plan, pa nas u "Risenu" očekuju vrlo interesantne magije prerušavanja i transformacije koje će imati veliki značaj u igri. Pored



Naš bezimeni junak nameračio se na protivnika u ranim jutarnjim časovima. Dodi da te mlatnem, pa da idem sa spavam

njih, svoje mesto naći će i vrlo neuobičajeni spellovi kao što je izazivanje napada smeha. Zašto silom prolaziti pored stražara, kada ćete se lakše ušunjati pored budale koja se stalno smeje? Verujemo da će ovo biti omiljena magija brojnih igrača.

Ukratko rečeno, "Risen" ima sve kvalitete koje bi trebalo da poseduje jedna igra ovog žanra. Veliki potencijal leži na svakom koraku koji smo imali priliku da vidimo i verujemo da će on biti iskorišćen do kraja. Nadamo se da Piranha Bytes ovoga puta nije bio preambiciozan i da će ova RPG avantura biti realizovana do kraja i to bez velikih problema sa 3D energijom, kao što je to bio slučaj sa Gothicom 3. Držimo im fige da sve ispadne kako treba i da ova igra ugleda svetlost dana krajem ove godine.



Risen

ŽANR: role-playing game
IZDAVAČ: Deep Silver/Piranha Bytes
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: krajem 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Sjajno dizajnirano ostrvo, odlično zamišljena čudovišta i sistem borbe. "Risen" ima potencijala da postane veliki hit, samo da Pirahna Bytes ispuni sve što je najavio

Tekst: Lazar Parić

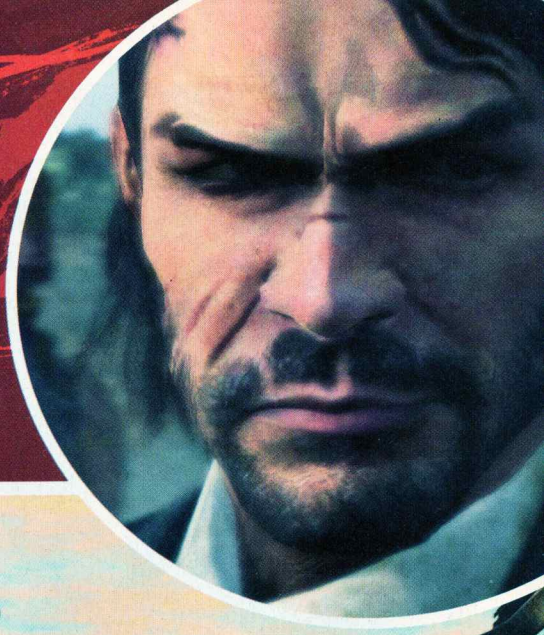
RED DEAD REDEM

Red Dead Revolver, koji je harao konzolama pre pet godina, bio je prvenac Rockstara na polju vestern šutera koji je dobro primljen kod publike. Igra je bila podeljena po nivoima, što je u to vreme bilo uobičajeno za takvu vrstu igara. Iako se radi o nastavku, Red Dead Redemption kreće u novom pravcu uzimajući glavne elemente iz GTA serijala, pa nas tako sada čeka otvoren svet sa najvećom površinom za igranje koju je Rockstar ikada napravio. Svet će se prostirati na tri povezana dela the Frontier, Plains i Mexico, a svaki od njih imaće potpuno drugačije okruženje, ljude i misije. Za grafičko okruženje biće zadužen Rockstarov RAGE (Rockstar Advanced Game Engine) koji je bio korišćen i za potrebe igre GTAIV. Da bi igra izgledala što realnije, za fiziku će se pobrinuti Euphoria engine koji je razvio Natural Motion. Prvi pogled na igru pokazao nam je da će igra izgledati fantastično kao i da ćemo moći da uživamo u realnim animacijama padova kauboja sa konja ili izletanjem šerifa kroz zatvorena vrata. Jiha!

Radnja je smeštena dvadeset godina posle dešavanja u prvom delu igre, što znači da ćemo sa Redemptionom zakoračiti u 20. vek u vreme krucijalnih promena na američkom kontinentu. Divlji zapad polako izumire pod naletom industrilajizacije i sve čvršćom rukom federalne vlade. John Marston je jedan od bivših odbeglih kauboja sa burnom istorijom koji sada samo traži mir za njega i

MPTION

Rockstar nam donosi nastavak poznatog vesterna, ali ovog puta u stilu čuvenog GTA serijala



Nisam ukrao šešir, majke mi!

Kojeg od ova dva konja da gađam? Rockstar obećao duele, ali za sada ćuti o njima

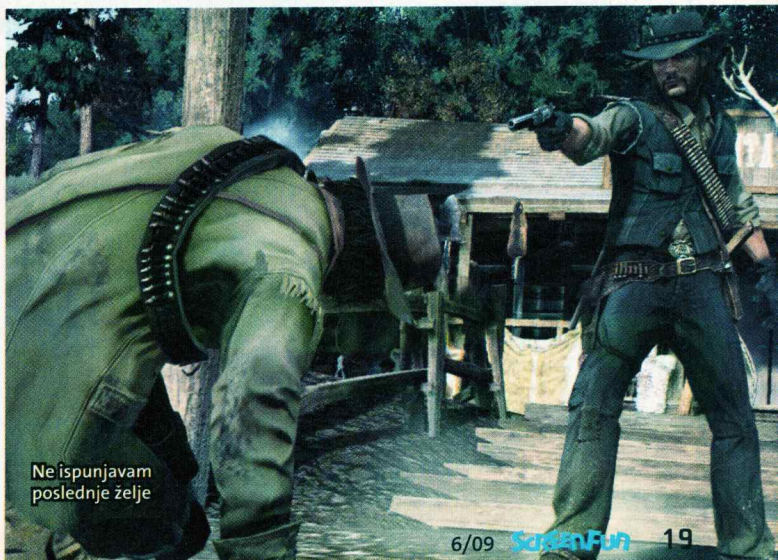
njegovu porodicu. Ipak, čorba koju će mu zakuvati ljudi iz Biroa (budućeg FBI-ja), promeniće mu život u korenu i načiniti priču u Red Dead Redemptionu prilično mračnom.

Akciona igra iz trećeg lica u stilu GTA doneće igračima mnoštvo zanimljivog oružje koji će moći da isprobaju. Tu su razni pištolji, puške, sačmare, lasa, pa čak i lampe sa benzinom koje ćete moći da koristite kao bombe. Naravno, tu je i čuveni DeadEye mod koji će omogućiti Marstonu preciznije gađanje. Postoje dva načina korišćenja ovog moda, a prvi podrazumeva privremeni slow-motion mod u kojem možete koristiti napredne tehnike nišanjenja i pucanja. Drugi mod omogućiće vam da istovremeno označite više meta i da ih eliminišete u velikom stilu. DeadEye mod moći ćete da koristite i dok jašete konja a da biste ga nabavili, moraćete ili da iskoristite laso da biste ga ulovili ili da biste ga kupili. Što duže budete koristili jednog konja, tako će i on napredovati kroz igru. Adrenalinske akcije na konju, kao što su preuzimanje kočija ili otmica vozova, prisutne su u igri, a Rockstar nam sprema razna iznenađenja, pa očekujte vratolomije slične jurnjavama kolima u GTAIV.

Što se tiče open word sistema, novi Red Dead donosi smenu dana i noći, dinamičke vremenske uslove, saobraćaj na putevima u obliku solo jahača, upregnutih kočija, ali i grupe odmetnika koji će za sobom vući kauboja koji im duguje lovu. NPC-ovi će obavljati dnevne rutinske poslove, ali će vam povremeno davati i poslove koje ćete za njih obavljati. Bogatstvo opcionih zadataka kao i širina prostora omogućiće igračima slobodu u odluci koje će misije kada i kako rešavati, kao i kako će završiti glavnu priču. Sve vaše odluke direktno će uticati na razvoj priče, pa tako očekujte pustove žestoke reakcije šerifa ako ste nešto zabrljali u gradu. Podrazumevaju se obilasci salona, javnih kuća, banki i prodavnica u gradu, ali ako ste avanturističkog duha, možete se uputiti u divljinu i danima loviti životinje za koje se razvija poseban AI.

Sveopšti utisak jeste da se ovde radi o jednoj punokrvoj Rockstar igri koja ima ogromne potencijale, a znajući da nas ova kompanija retko razočara verujemo da će svi oni biti i ispunjeni.

U ime mog nezakonitog bogaćenja, zaustavite voz!



Ne ispunjavam poslednje želje

Red Dead Redemption

ŽANR: akciona avantura

IZDAVAČ: Rockstar

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 2010

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Očekuje nas odlična kombinacija žestoke kaubojske akcije i open world sistema u sistemu GTAIV. Teško da ovo može biti loša igra...

Tekst: Lazar Parić

IGRAČKI FIJASKO

Svi pamtimo igre u kojima smo se odlično zabavili, međutim, da li se neko seća naslova koji su nas potpuno razočarali? Bacamo pogled na najveće igračke promašaje...

"Ovo je najbolji posao koji smo ikada uradili i ništa na njemu ne bismo menjali", ovakve srceparajuće izjave često čujemo u intervjuima sa razvojnim timovima i izdavačima igara. Naravno da svi oni unose maksimalni trud i energiju, te je razumljivo da su programeri vezani za svoje igre. Ali, na kraju krajeva i ovde se radi o parama. Kreirenje video igara je skup proces zato što traje prilično dugo. Za izradu jedne visokobudžetne igre potrebno je od 18 do 24 meseci, a za sve to vreme kompanije moraju da isplaćuju plate, da snose troškove za radni prostor i, naravno, za tehničku opremu. Želite li primere? Izrada poznatog shootera "Crysis" progutala je preko 16 miliona evra, pre nego što je uopšte izašla na tržište. Atari je za licencu filma "Matrix" morao da stavi na sto čak 100 milona evra, pre nego što je uopšte počeo da pravi igru. Međutim, garancija za uspeh ne postoji i pored kontrole kvaliteta, jakih licenci i kreativnih ideja. Koliko je ovo često pojava, igrači znaju i sami, a sada ćemo vas podsetiti koji su to najveći komercijalni, ali i igrački promašaji u istoriji video igara.

Promašaj sa vanzemaljcima

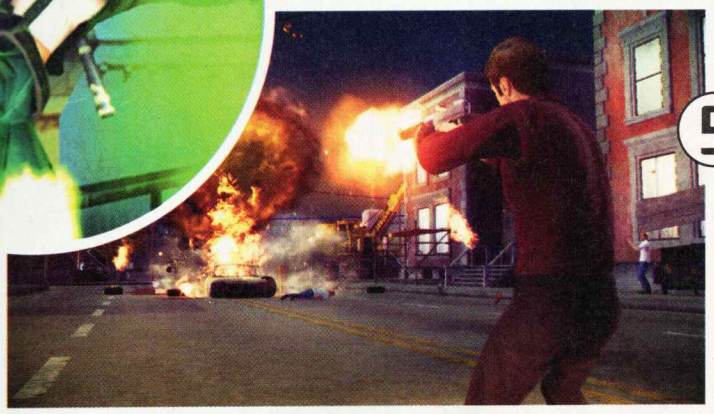
Loše finansijske kalkulacije uvek su postojale i tu nije ništa novo. Same početke industrije video igara obeležili su promašaji, pa je tako i prva generacija konzola upamtila neke velike neuspehe. Atari je sa svojim projektom "E.T. - Extra-Terrestrial" pošteno lupio glavom u zid. Za licencu čuvenog vanzemaljca, Steven Spielberg je od Atarija zatražio čak 20 miliona dolara i dobio ih je. To je za 1982. godinu, kada je obavljena ova transakcija, bila neverovatno velika suma. Pošto su pregovori oko licence trajali dugo, razvojni tim na čelu sa programerom Howardom Scottom Warshawom imali su samo šest nedelja da završe igru kako bi se na vreme pojavila na tržištu. Pretpostavljate, izlazak je bio planiran u isto vreme kada i film u bioskopima.

1

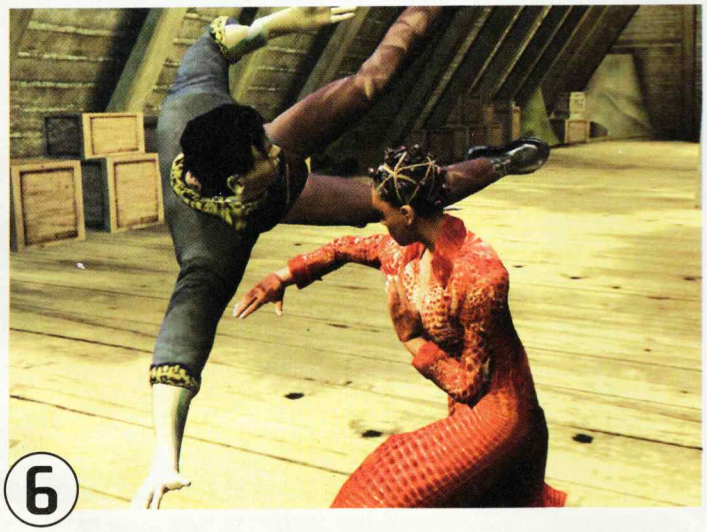
2

3

4



5



6

7

Warshaw se sapleo u pokušaju da prenese emotivnu stranu filma u akcionu igru. U roku od samo dva dana urađeno je finiširanje i testiranje igre. Rezultati su bili više nego katastrofalni. Kritičari su igru rastrgli na testovima, a igrači na svojim Atari 2.600 konzolama, nisu hteli da igraju ovakav poluproizvod. Oko milion i po od ukupno četiri miliona proizvedenih cartrigea povučeno je sa tržišta širom sveta. Produkcija je toliko mnogo koštala da je bilo nemoguće da prihodi od igre pokriju ogromne troškove pa je zato Atari 1983. godine objavio da je u minusu 583 miliona dolara. Ova kriza dovela je kompaniju do potpunog kraha i na kraju je otišla na doboš. Ovaj projekat važi za jedan od najvećih finansijskih ali i igračkih katastrofa svih vrmena.

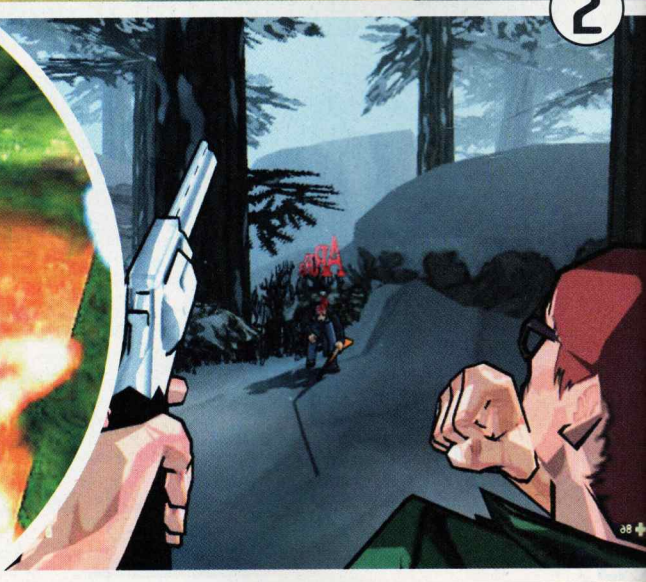
Čak je i čuveni japanski softverski gigant Sega poznat po povremenim užasnim finansijskim kalkulacijama. Akciona avantura "Shenmue" za Dreamcast konzolu dobila je 2000. godine odlično kritike zbog revolucionarne ideje otvorenog gameplaya i interaktivnosti koju je pružila igračima.

Međutim, prodaja Dreamcasta van Japana nije išla baš najsjajnije. I pored odličnog proizvoda, Sega nije uspela da proda dovoljno primeraka konzole kako bi pokrili troškove koji su iznosli oko 70 miliona dolara. Posle Dreamcasta, Sega je odustala od proizvodnje konzola i prepustila je ovaj posao onima koji su to očigledno bolje znali: Soniju i Nintendu.

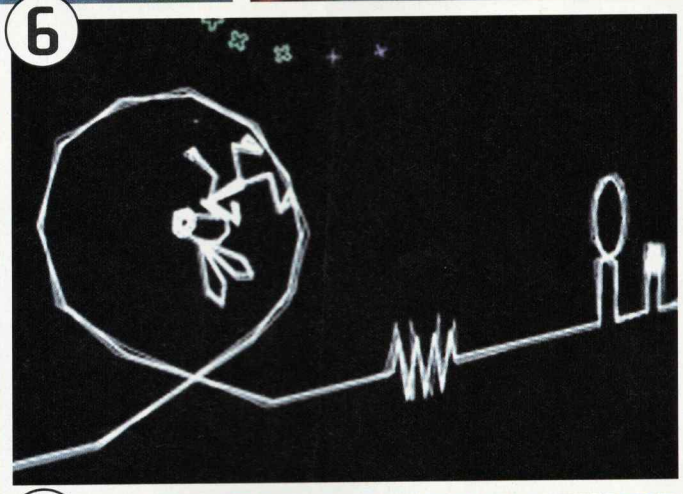
1: Iako je System Shock poslužio kao uzor za BioShock, 1994 godine doživela je neuspeh
2: John Romero bio je glavni dizajner promašaja nazvanog Daikatana: Užasna grafika, katastrofalni nivoi
3: E.T. vanzemaljac odvukao je Atari u propast
4: Za inovativni Beyond Good & Evil iz 2003. igrači jednostavno nisu bili spremni
5: Glavni "aduti" Godfathera II jesu zastarela grafika, bagovi, loš AI, repetitivni gameplay. Sve ostalo je super...
6: Enter the Matrix nije uspeo da prenese atmosferu sa platna
7: Sega nije mogla da pokrije troškove od 70 miliona dolara, koji su nastali za vreme pravljenja Shenmue

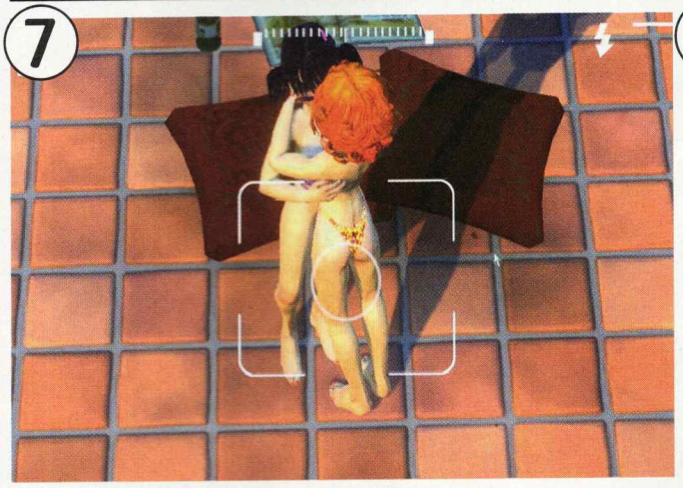
Dobra igra, loša prodaja

Trend hiperprodukcije igara zahvatio je i industriju video igara. Poslednjih nekoliko godina svedoci smo silnih nastavaka jedne te iste igre. Bez mnogo ideja i bez prostora za inovacije, podgrevali su se stari koncepti i dobijali smo igre koje liče kao jaje jajetu. Razvojni timovi nisu hteli da ulaze u rizik pošto je poznato da nove ideje plaše kupce i da svi vole da "igraju na sigurno". Mnogi izdavači opekli su se sa novim konceptima, pa je tako i čuveni Ubisoft zabeležio brojne pehove. Ova poznata francuska izdavačka kuća lansirala je 2003. godine akcionu avanturu "Beyond Good & Evil" i kritičari su bili oduševljeni slatkim likovima i odličnim idejama. Ipak, igra nije uspela da se probije kao ni comic-shooter "XIII", koji se iste godine pojavio na tržištu. Mnogi su hvalili akcionu igru "Bioshock", međutim, malo igrača zna da je ovaj naslov zapravo zasnovan na skoro nepoznatoj, ali revolucionarnoj igri "System Shock". Ovaj biser, koji se pojavio davne 1994. godine, krasila je fantastična kombinacija role-playing elemenata i shooter gameplaya, ali igru ipak niko nije kupovao. Ispostavilo se da je ovaj projekat Looking Glassa bio daleko ispred svog vremena, pa tako i dan-danas "System Shock" važi za jednu od najinovativnih igara iako je u svoje vreme stajala u rafovima skupljajući prašinu. Zagriženi fanovi i dalje čekaju treći deo ovog serijala... ali načekaće se.



1: Igra Iron Man baš se i nije proslavila
2: Cel-shading grafika u XIII nije dobro prošla kod igrača 2003. godine
3: Peter Molyneuxov Black & White pokazao je dobro ideje, ali jednostavno nije bio zabavan za igranje
4: Avanturistička igra ICO i ima odličnu grafiku i nema nijednu nasilnu scenu. Možda je zato loše prošla...
5: Viewtiful Joe jeste zabavna igra, ali prodaja nije išla baš najbolje
6: Da je danas izašla, muzička igra Vib Ribbon sigurno bi se odlično prodavala
7: Ružnjikavi Larry i njegov humor više nikom nije interesantan
8: Killer 7 je na nekim testovima dobio keca, a ne nekim peticu. Igrači su ostali neopredeljeni
9: Iako se radi o fenomenalnoj igri, Psychonauts je užasno prošao na tržištu

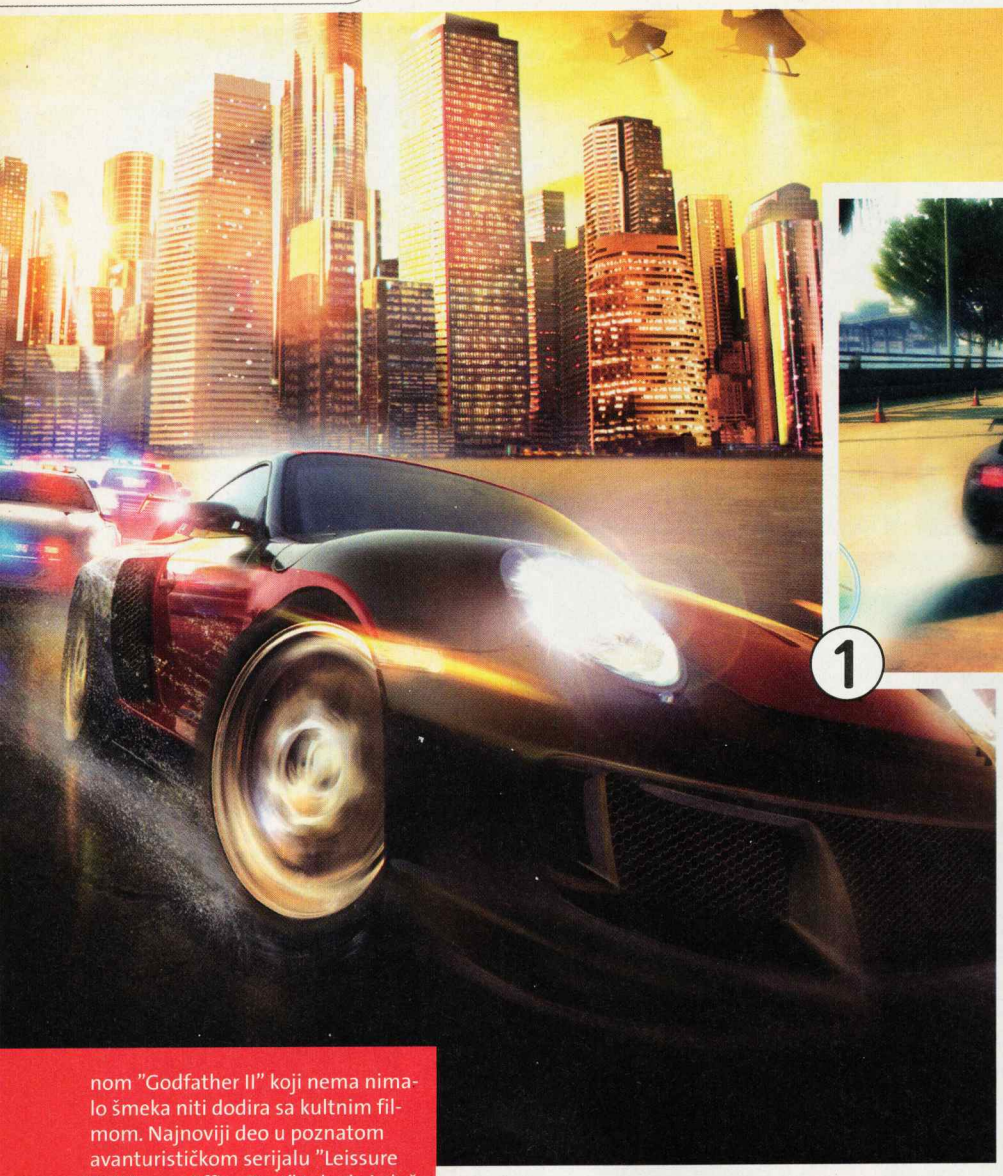




Pogrešna nada

"Sjajna grafika! Odlični efekti! Ovo je nešto sasvim novo - nešto što do sada niste videli!" Sa ovakvom reklamom i neverovatnim obećanjima izdavači ne privlače samo kupce, nego i novinare. Dobro izabrani sceenshotovi, intrigantni trejleri, kao i detaljno pripremljenje prezentacije zavaravaju čak i istančano oko novinara. Svi su pod utiscima i pomisle: "Dolazi nešto savim novo!" Upravo iz ovog razloga, razočarenje bude još veće kada igra dođe na test. Jedan od tipičnih primera gde se igra u reklamama diže u nebesa jeste first-person shooter pod imenom "Daikatana". Glavni dizajner John Romero najavio je svoj prvenac kao fenomenalnu i kreativnu igru, pa se napravio takav hype da su igrači, ali i predstavnici medija mislili da će pojaviti nešto zaista nesvakidašnje. Tresla se gora, rodio se poluzavršeni ružnjikavi dosadni miš. Neiskusan tim, teškoće sa prebacivanjem iz Quake I u Quake II engine, probijanje svih rokova, kao i problemi sa finansijama napravili su od "Daikatane" pravi primer kako ne treba da se pravi jedna video igra.

I pomenuti "Enter the Matrix", zasnovan na čuvenom filmu braće Wachowski, bio je totalni fijasko iako je Atari angažovao talentovani razvojni tim Shiny Entertainment na čelu sa Davidom Perryjem kao "rukovodiocem radova". Shiny je pre toga stekao dobru reputaciju izbacujući hit igre kao što "MDK", "Earthworm Jim" ili "Sacrifice", međutim Perry nije uspeo da prenese fantastičnu atmosferu sa biskopskog platna u igru. Otežavajuće okolnosti bile su te što je igra morala da bude završena do premijere drugog dela filma (The Matrix Reloaded) i to što su se braća Wachowski, kreatori "Matrixa", stalno mešali u rad na igri. "Enter the Matrix" je ispao nedovršen, sa mnogo grafičkih grešaka, borbeni sistem bio je neinspirativan, a neki nivoi bili su strašno dosadni, što je bio generalni utisak o celoj igri. Svi su želeli što pre da izađu iz "Enter the Matrixa"... Naravno, postoje i sveži primeri promašaja. Sve nas je razočarao nedovršeni GTA klon pod ime-



1: Need for Speed: Undercover je jedan od najgorih delova u serijalu
2: Gothic: Forsaken Gods je pokušao da unese svežinu u serijal, a u stvari ga je pokvarilo

nom "Godfather II" koji nema nimalo šmeka niti dodira sa kultnim filmom. Najnoviji deo u poznatom avanturističkom serijalu "Leissure Suit Larry: Office Bust" takođe je krš koji se ne da opisati. "Gothic" RPG serijal dotakao je svoje dno u katastrofalnoj ekspanziji pod imenom "Forsaken Gods". Promena razvojnog tima nije unela pozitivne promene u serijalu, nego je čak u nekim segmentima donela i pogoršanje. JoWood se u međuvremenu izvinio za ovaj debakl i obećava da će ispraviti sve greške u nastavku "Gothic Arcania". Da li i ovo možemo shvatiti kao još jednu reklamu koju treba da progutamo?

Šta dalje?

Ne nasedajte na spektakularne reklame, na fancy screenshotove, na nabudžene licence i još bolje trejlere. Izdavači žele da nam prodaju sve i svašta, a mi ne moramo u tome učestovati. Dva-tri šamara koji će primiti dobro će ih naučiti da nam ne mogu uvaljivati poluproizvode koje niko neće hteti da igra. Samo uzajamnom saradnjom i komunikacijom igrača i razvojnih timova mogu se očekivati bolje igre i izbegavanje fijaska koji nikom ne ide u korist.

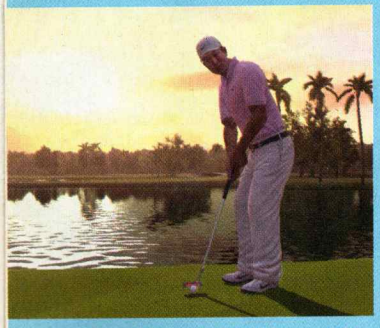
Kada će stići...

Divinity 2: Ego Draconis

Larian Studios radi na nastavku akcione role-playing igre. Obećavaju puno zmajeva za tamanjenje. Jupi!

This is Vegas

Cuga, žene, tuča. To je pravi Vegas. Midway na akcionoj avanturi na fazon GTAIV



Tiger Woods PGA Tour 10

Ako volite golf, nabavite neku od konzola i zaigrajte sa Tiger Woodsom.

Venetica

Zaigrajte u ulozi prelepe Skarlet i spasite svog oca koristeći njene moći od zločestog necromancera

Datumi izlaska važe za evropsko tržište

Aion: The Tower of Eternity	MMO	2. kvartal	pc
Assassin's Creed 2	akcija	novembar 2009.	pc ps3 360
Aplha Protocol	akcija	3. kvartal	pc ps3 360
Batman: Arkham Asylum	akcija	avgust 2009.	pc ps3 360
Battlefield 1943	akcija	leto 2009.	pc ps3 360
Battlefield: Bad Company 2	multiplayer akcija	1. kvartal 2010.	pc ps3 360
Bionic Commando	akcija	jul 2009.	pc ps3 360
Bioshock 2: Sea of Dreams	akcija	2. novembar	pc ps3 360
Borderlands	akcija	3. kvartal	pc ps3 360
Brutal Legend	akcija	13. oktobar	ps3 360
Call of Duty: Modern Warfare 2	akcija	10. novembar	pc ps3 360
Call of Juarez: Bound in Blood	akcija	30. jun	pc ps3 360
Champions Online	MMO	2. kvartal	pc ps3 360
Conduit	akcija	23. jun	wii
Divinity 2: Ego Draconis	RPG	2. kvartal 2009.	pc 360
Dante's Inferno	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc ps3 360
Dark Void	akcija	22. septembar	pc ps3 360
Dead Rising 2	akcija	2009.	pc ps3 360
Dead Space: Extractions	akcija	jesen 2009.	wii
Diablo 3	RPG	2010.	pc ps3
DiRT 2	vožnja	septembar 2009.	pc ps3 360 wii psp nds
Dragon Age: Origins	RPG	3. novembar	pc ps3 360
Final Fantasy XIII	RPG	kraj 2009.	ps3 360
Fuel	vožnja	2. jun	pc ps3 360
Ghostbusters	akcija	16. jun	pc ps3 360
God of War III	akcija	kraj 2009.	ps3
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2009.	pc ps3 360
Halo 3: ODST	akcija	4. kvartal	360
Harry Potter and the Half-Blood Prince	akciona avantura	30. jun	pc ps3 360 wii psp nds
Heavy Rain	akciona avantura	kraj 2009.	ps3
Indiana Jones and the Staff of Kings	akciona avantura	2. jun	ps3 360 wii ps2 psp nds
I am Alive	survival	jesen 2009.	pc ps3 360
Iron Man 2	akcija	2010.	pc ps3 360 wii psp nds
Mafia II	akcija	2009.	pc ps3 360
Majesty 2	strategija	2. kvartal	pc
Mass Effect 2	RPG	2010.	pc ps3 360
Mini Ninjas	akcija	4. kvartal	pc ps3 360 wii nds
Need for Speed: Nitro	vožnja	2. kvartal	wii nds
Need for Speed: Shift	vožnja	22. septembar	pc ps3 360 psp
Need for Speed: World Online	4. kvartal	2. kvartal 2009.	pc
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	akcija	leto 2009.	pc ps3 360
Overlord II	RTS	leto 2009.	pc ps3 360
Prototype	akcija	9. jun	pc ps3 360
Quantum Theory	akcija 2009.	2 kvartal 2009.	ps3 360
Red Dead Redemption	akcija	jesen 2009.	ps3 360
Red Faction: Guerrilla	9. jun	9. jun	pc ps3 360
Pro Evolution Soccer 2010	sportska	jesen 2009.	pc ps3 360 ps2 psp
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc ps3 360
Singularity	akcija	2010.	pc ps3 360
Splinter Cell: Conviction	akcija	kraj 2009.	pc ps3 360 nds
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	kraj 2009.	pc
Stargate Worlds	MMO	2009.	pc
Tekken 6	borilačka	4. kvartal	ps3 360
This is Vegas	akciona avantura	4. kvartal 2009.	pc ps3 360
Tiger Woods PGA Tour 10	sportska	8. jun	pc ps3 wii
Transformers: Revenge of the Fallen	akcija	23. jun	pc ps3 360 wii psp nds
Uncharted 2: Among Thieves	akcija	4. kvartal	ps3
Venetica	RPG	kraj 2009.	pc 360
Virtua Tennis 2009	tenis	9. jun	pc ps3 360 wii
Vancouver 2010	sportska	zima 2010	pc ps3 360
Wolfenstein	akcija	2009.	pc ps3 360

Prototype

Samo što nije stigao! Alex Mercer pokazaće svoje super moći po ulicama New Yorka

Virtua Tennis 2009

Beli sport za sve poznate igračke sisteme sa svim poznatim teniserima stigao je u naše krajeve

Batman: Arkham Asylum

Batman, Joker i ostala otkačena ekipa stiže nam u avgustu iz Eidosa

Indiana Jones and the Staff of Kings

Ako ste ljubitelj Indijane, igrajte ga na Wii konzoli jer će tamo biti najzanimljivija.

NOVI PIRATI

Disney pravi novu igru u Pirates of the Caribbean franšizi koja će se zvati Armada of the Damned. U pitanju je akcioni RPG čija je radnja smeštena pre dešavanja u filmovima. Igraćete kao pirat koji se sreće sa brojnim moralnim dilemama što će bitno uticati na odvijanje igre. Očekuje nas otvoren svet za istraživanje u kojem ćete sresti mistična bića i natprirodna iskustva. Igra izlazi na jesen 2010. za PC i next-gen konzole.

DRŽ'TE LOPOVA

Čuvena šunjalica iz Eidos Montreal kuhinje dobiće svoj četvrti deo i to za PC, PS3 i Xbox 360, ali tek 2011. godine. Trenutno, Eidos Montreal regrutuje ljude koji će se pridružiti glavnom timu koji radi na ovoj igri. Rano je govoriti o Thi4f igri, kako ga zovu u razvojnom timu, ali je u pitanju vrlo ambiciozan projekat - kažu u Eidosu. Serijal Thief stavlja vas u ulogu tihog ubice, a prvi deo pojavio se 1998. godine i pobrao je brojne nagrade.

ZBOGOM, DUKE

Razvojni tim 3D Realms, koji je radio na igri Duke Nukem Forever, zatvoren je zbog manjka budžetskih sredstava. Kompanija Take-Two zadržala je prava na izdavanje poznate igre koje se "razvija" od 1997. godine. To je to. Dosta više pisanja od Đuki!

CRVENI ORKESTAR

Razvojni tim Tripwire Interactive potvrdio je da uveliko radi na novoj igri u Red Orchestra serijalu. Igra će ponuditi timsku single-player kampanju zasnovanu oko bitke za Staljingrad, a tu će biti i kooperativni mod za 10 igrača slično Terrorist Huntu iz igre Rainbow Six. Novi Red Orchestra izlazi za PC, ali se ne zna kada.

BIOŠOKOVI

2K je potvrdio da Digital Extremes razvija multiplayer komponentu igre Bioshock 2 sa pričom koja je smeštena pre događaja u prvom delu. Igrači će se upoznati sa padom Rapturea i moći će da vide lokacije oko Kashmir Restauranta i Mercury Suitesa. Veliki broj igrača hteo je multiplayer i sada će ga i dobiti. U međuvremenu, otkriveno je mnoštvo detalja o samoj radnji u igri. Ona će biti smeštena deset godina kasnije u odnosu na dešavanja iz prvog dela. Little Sister, koja je na kraju igre pobegla sa dr Tenenbaumom, sada se vraća sa paklenim planom. Kidnapovala je devojčice i pretvorila ih u klonove, a na vama je da ih u ulozi čuvenog Big Daddija spasete ili potamanite. Na vama je odluka! Bioshock 2 će izaći 3. novembra za PC, PS3 i Xbox 360.

TONY JAŠE SKEJT

Activision pravi igru Tony Hawk: Ride u kojem nećete upravljati gamepadom, nego putem skateboarda koji će se isporučivati uz igru. Ovaj bežični kontroler izgleda kao pravi skateboard samo bez točkova. Kako Tony kaže, za privikavanje na ovaj kontroler biće vam potrebno svega nekoliko minuta bez obzira na to da li ste do sada vozili skejtbord. Za neke napredne poteze ipak će vam trebati malo više uvežbavanja, ali i prostora. Naime, usled silnog prevrtanja i manevara biće vam potrebna raščišćena soba kako ne biste izlomili nameštaj.
Tony Hawk: Ride će izaći u oktobru za PlayStation 3, Xbox 360 i Nintendo Wii, a očekuje se da će bundle sa ovim kontrolerom koštati oko 120 dolara, što i nije tako malo.

BALADA ZA GAYA TONIJA

Rockstar je samo zvaničnim saopštenjem uspeo da zapuši usta novinarima i njihovim nagađanjima oko imena nove ekspanzije u GTAIV serijalu. Dakle, druga ekspanzija zvaće se The Ballad of Gay Tony. Ova ekskluzivna ekspanzija za Xbox 360 fokusiraće se na lika pod imenom Gay Tony, asistenta Anthonyja "Gay Tony" Princea, koji je povezan sa Ancelotti familijom iz GTAIV. Za razliku od Lost and the Damned, koji je obrađivao podzemlje i bajkere, ova ekspanzija obradiće klasu koja živi na visokoj nozi i njihov noćni život. Očekujte mnogo glamura ali i oružja, droge, amorala i razvrata. The Ballad of Gay Tony će izaći za Xbox 360 na jesen ove godine i biće dostupan preko Xbox Live servisa za 20 dolara.

OSMI PUTNIK I PREDATOR

Sega je potvrdila da radi na novoj Aliens vs. Predator igri za PC, PlayStation 3 i Xbox 360 koja bi trebalo da se pojavi sledeće godine. Studio Rebellion radiće i na novoj Aliens vs. Predator igri, a i ovog puta priča će biti podeljena u tri kampanje u kojima ćete igrati sa različitim vrstama: human, alien i predator. Alieni su pritajeni napadači koji su najubitačniji iz blizine, dok marinci napadaju u timovima koristeći se teškim naoružanjem. Predatori rade solo i koriste se kamuflažom, a sa svojim topovima sa ramena i kandžama lako raskomadaju žrtvu. Pojavili su se i prvi screenshotovi, kao i teaser trailer koji možete videti na ScreenFun sajtu.

A sada malo vi...

Pismo meseca

Anđa

Dragi Screenfune, želeo bih da vas prisetim na jedno obećanje koje ste dali pre jedno šest meseci. Naime, u broju 42. u rubrici " A sad malo vi", jedan čitatelj vas je pitao "Gde je stara Lara Croft? Gde je Angelina Jolie?" Odgovorili ste mu da je Angelina Jolie kod kuće, čuva decu, muža, kera i da vas je zvala da vas pita kada će na naslovnu stranu Screenfuna, a vi ste joj odgovorili čim ostavi Brada Pitta. Ukoliko ste pratili žutu štampu, saznali biste da je ona Breda ostavila, a još nije dospela na naslovnicu Screenfuna. Gde je naša Anđa pitam se ja...

Sale

ScreenFun: Dragi Sale, nažalost, moramo da te obavestimo da je Angelina Jolie odbila da se slika za naslovnu ScreenFuna zato što se nije složila sa našim uslovima koji su bili izuzetno jednostavni odnosno minimalistički. Naime, mi nismo tražili takoreći ništa... da obuče. Samo ona u opasaču sa dva pištolja. Vidiš kako su te zvezde razmažene...

Comtrade za pismo meseca poklanja igru Infamous

Savetnik

Dragi, SF! Želeo bih da vam dam nekoliko korisnih predloga.
1. Iza stranice gde je megaposter nalazi se Hardware rubrika. E, pa taši verni čitaoci, kada lepe poster na zid, moraju da zalepe i stranicu Hardware. Predlažem da tu stavite belu stranicu.
2. Molio bih vas da u svaki časopis (ili svaki drugi) stavite neki poklon npr. neki CD program, igru ili nešto!
PLIZ
P. S. I ostanite ovako interesantni...

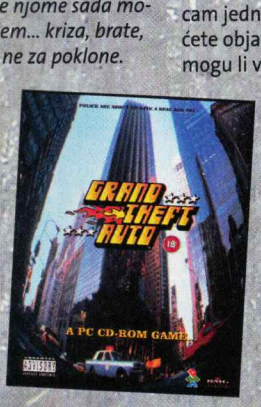
Ninja

ScreenFun: Dragi savetniče, ideja ti je sjajna. Mi smo taman razmišljali kako sebi da skratimo posao, kad - eto tebe. Šta ima bolje od belih stranica?! Možda da ne odgovaramo ni na pisma - samo stavimo belo, a vi zamislite da tu ima nešto. Da belo ponovo bude belo!
Što se tiče poklončića uz ScreenFun, mi ćemo se ovoga puta vaditi na svetsku ekonomsku krizu jer se njome sada može opravdati sve..Daklem... kriza, brate, nema se ni za 'leba, a ne za poklone.

Neočekivana pitanja

Imam nekoliko pitanja:
1. Možete li da mi napišete nešto o Billu Gatesu?
2. Kada su napravili prvi GTA i koji je bio?

Storm Force



ScreenFun: Malo smo zatečeni vrstom i kombinacijom pitanja, ali izaći ćemo ti u susret jer smo upravo večerali... na poslu.
1. Bill Gates je američki poslovni čovek i informatičar, poznat kao jedna od najuticajnijih ličnosti u istoriji informatike, kao i jedan od najbogatijih ljudi na svetu. Rođen je 28. oktobra u Seattleu u familiji advokata. Zajedno sa svojim prijateljem Paulom Allenom osnovao Microsoft, jednu od prvih firmi koja se bavila prodajom kompjuterskog softvera. Godine 1985. je zajedno sa IBM-om stvorio operativni sistem MS-DOS, a 1991. godine lansirao je MS Windows. Devedesetih godina prošlog veka, Microsoft je uspeo da zavlada na tržištu kompjuterskog softvera. Bill Gates je u srećnom braku 15 godina sa Melindom French, s kojom ima dve kćerke i sina. Niko od članova redakcije nije u srodstvu sa Billom Gatesom, što nam je iskreno žao.
2. Prva GTA igra zvala se Grand Theft Auto i izašla je 1998. godine za PC i PlayStation.

Brucoš

Nisam duže vremena igrao igre, a fakultet me je zaokupio i izgubio sam volju da igram. Pa kada sam postao svestan činjenice da nisam igrao igre duže vremena, nateram ja mlađeg brata da ode u kiosk da kupi Screenfun (pošto kiša pada). I vidi rezultata: dobio sam želju da vam nakucam jedno pismo koje verovatno nećete objaviti. A ako ga ne objavite, mogu li vas zamoliti da mi odgovorite na sledeće pitanje?
1. Da li postoji mogućnost da se ovo pismo objavi? Ovo su već dva pitanja, ali nisam mogao da odolim. :)
2. Možete mi reći neku stranicu na kojoj mogu da nađem stare igre (one rađene u DOS-u) pošto jedan moj drug traži jednu od njih? (Hvala)

Pozdrav od Gliše!

ScreenFun:
1. Nažalost, tvoje pismo ne možemo objaviti.
2. A koji ti je broj ScreenFuna kupio brat? Je l čitaš ti to? U prošlom broju objavili smo članak o besplatnim igrama i tamo smo napomenuli da se stare (DOS) igre mogu naći na Abandonia sajtu (www.abandonia.com). Sedi, jedan! Pardon, ti si na faksu. Sedi, pet!

Travijanac

Pozdrav za sve KiNgOvE iz redakcije Screenfuna ! Najbolji ste i tako to na tu temu... Imam primedbu na test igre Empire: Total War. Nemojte pogrešno da me shvatite, obožavam igre iz serijala Total War, ali zar niste malo preterali sa ScreenFun Award? Mislim, konjanici kad se sudare odbijaju se kao u petorazrednoj igri iz 2002, a i gradovi su lošije urađeni od Medieval: Total War. Takođe, prestrogi ste prema nekim igrama. Npr: NFS: Undercover, super igra, a siguran sam da većina tako misli.
Osim kritike imam i nekoliko pitanja:
1. Kad se planira (ako se uopšte i planira) sledeća Total War igra?
2. Koliko košta i kako se uplaćuje igranje na Blizzardovom severu za WoW?
3. Preporučite mi neki antivirus sa kojim znam da, kad PC počne da mi se zakucava, virusi nisu uzrok tome?!
I da se niste usudili da ne objavite moje pismo, inače ću sve svoje horde iz Traviana (pričamo o hiljadama imperijanaca) poslati na vas. Neće vam ni Word ostati da u njemu pišete članke! (:

SkyWalker

ScreenFun: Sve probleme vezane za bezveze grafiku, spor AI i slične gluposti rešićeš vrlo jednostavno - kupi original. Empire: Total War je jedna od (moramo priznati) retkih igara gde se piratska i originalna verzija razlikuju kao nebo i zemlja. Što se tiče NFS: Undercovera, u pitanju je zaista najlošija igra u serijalu. Čak je i EA priznao da nije baš napravio sjajan posao, pa je rešio da igru menja iz korena. Videćemo da li će Shift biti zaista nešto novo ili ćemo se najesti tog istog korenja.
1. Prošao E3 a SEGA nije najavila novi Total War, što i ne čudi pošto su tek završili Empire. E da, u sledećem broju ScreenFuna biće specijal sa E3 sajma! Džungla novih igara.
2. WoW kartica za 60 dana igranja košta 3.000 dinara. Možeš je kupiti u bolje opremljenim kompjuterskim radnjama širom Srbije.
3. Mi preporučujemo besplatni Avast Home Edition. www.avast.com

Pronevera

Čitam dugo vaše najave igrarija za PC i stvarno sam se razočarao jer nigde nisam pročitao najavu jedne igre koja mi stoji već mesec dana na polici i nisam hteo da je instaliram sve do juče bez vaše potvrde da li vredi zauzimati prostor na HDD-u.

GITARA NA POKLON

ScreenFun u saradnji sa firmom CoolPlay (Gospodar Jovanova 1, Beograd, 011/2030352) poklanja gitaru za igru Guitar Hero: World Tour. Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun coolplay. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu. Primer pravilnog SMS-a:
sfun coolplay a Gitar Gitarović, Gitarska 55, Rock Land

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mt:s i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

CoolPlay je ovlašćeni uvoznik i distributer kompanije:
a) Activision
b) Ubisoft
c) City records

Eto juče je instalirah i oči me peku od nespavanja, ali je i dalje igram. Da vas edukujem malo :) Igra se zove Dark Sector i neverovatno je dobra, ima extra glatku grafiku bez seckanja. Gameplay je kao Gears of War, ali mnogo stvari radi se noževima sa kojima ima mnogo kombinacija, i mnogo usporenih egzekucija omamljenih igrača, ali je uglavnom pucačina sa dobrom pričom. Nadam se da ćete ubuduće izostaviti Larryja i neke igre koje nisu vredne pominjanja i prezentovati nam nešto dobro.
Posle 48 brojeva SF samo ste me jednom izneverili, tako da se nadam da će biti neki popravni. Pozzz :)

Branislav

ScreenFun: E, Branislave, da si ti nama živ i zdrav, ali mi smo tu igrali testirali pre više od godinu dana, u 38. broju. Jeste da je test bio za Xbox 360, ali je PC verzija identična. Mislimo da je bolje dati prostora nekoj novoj igri, nego testirati ponovo igru u verziji za neku drugu platformu. Što se tiče Larija, u pitanju je vrlo poznati avanturistički serijal, tako da bi bilo neozbiljno propustiti test zato što je igra loša. To bi bilo isto kao kad bismo preskočili test NFS: Undercovera iako se radi o naslovu sumnjivog kvaliteta. Ala smo se naoštrili na Undercover - ne znamo ni sami šta nam je. :)

Password

Dragi SF, biću brz. Hoću da provalim tati šifru na administratoru i ne mogu. Da li mi možete reći njegovu šifru?

Wirus

ScreenFun: Da, znamo tatinu šifru. Ona glasi: "kudsampraviodecu".

Svirka

Ola, ScreenFune čitam vas od prvog broja i imam nekoliko pitanja:
1. Da li će izaći Guitar Hero World Tour i Guitar Hero Metallica za PC?
2. Koju grafičku od 1 GB mogu naći za oko 250 evra?
3. Da li će možda doći i Devil May Cry 5?

Luka

ScreenFun:
1. Guitar Hero je prava igra za konzole i to su shvatili u Activisionu kada Legend of Rock i nije baš najsjajnije prošao na PC-u. Dakle, neće.
2. Grafičkih kartica sa 1 GB za 250 evra imaš kao pleve. Mi ti preporučujemo npr. Gigabyte GTX280.
3. Devil May Cry 5 će verovatno doći. Jednog dana. Možda. Verovatno. Pa, da.

Promovisanje
Dobar dan, redakcijo. Drugo moje pismo. Neću vas ništa pitati. Iskoristio bih ovu priliku da promovišem izvrsnu igru BattleForge, koju ste i opisali u prošlom broju. Hteo bih da apelujem na ljude koji vole strategije i karte da kupe igru, pa da se zajedno "sigramo". I da, zamolio bih redakciju da u nekom od predstojećih brojeva izbace koji posterčić BattleForgea.... I to bi bilo to :-)

Pozz od Skylorda Sparrawka

ScreenFun: Eto čuli ste Skylorda Sparrawka.

Samo 'ladno

Ljudi, je l' zezate krizu, ili kriza zeza vas? Treba mi neka "samo 'ladno" grafička do 130 evra da može da podrži današnje igre. Ne preporučujte mi grafičke iz Nvidijine pivare.
P. S. Kakve su vam Prince of Persia igre iz trilogije? Da li će izaći film Prince of Persia? Da li je izašla igrica Prince of Persia: The Ghosts of the Past pošto ste je najavili?

Prince of Serbia

ScreenFun: Međusobno zezanje sa krizom najpopularniji je sport danas. Pošto i tebe zeza kriza, pa ti je smanjila budžet za grafičku, za 130 evra uzmi Radeon 4850. Što se tiče Prince of Persia trilogije, u pitanju je zaista odličan serijal, ali se nama ipak više svideo najnoviji Princ. The Ghosts of the Past je bila nagađanje kako bi se igra mogla zvati, a ispostavilo se da će se zvati samo Prince of Persia. Film Prince of Persia: The Sands of Time trebalo bi da izađe 2010. godine sa Jakeom Gyllenhaalom u glavnoj ulozi (Brokeback Mountain, Jarhead) i Gemmom Arterton (Quantum of Solace) koja će glumiti Taminu.

Dijeta

Dragi ScreenFune, nadam se da ćete proslediti ovo pismo mojim kolegama igračima. Mislim da sam pronašao pravi način za rešavanje problema gojaznosti zbog loše ishrane igrača i manjka novca za igre. Dve muve jednim udarcem!
Recept: Kako doći do idealne težine, zdravo se hraniti i dobiti igru za dž?!
Koliko novca potrošite za vreme užine u školi, na faksu ili na poslu na slatkiše, gazirana pića ili brzu hranu? Šta ako bi postojao način da umesto toga čuvate telo i vežbate um?
Predlog: Kada god krenete na užinu i uhvatite se za navedenu hranu ili piće, zaustavite se i vratite pare u novčanik. Kada se vratite kući, pojedite maminu, bakinu, tatinu supu i povrće. Tako gladni poješćete i ono što ne volite, a mama, baka, tata biće srećni što se zdravo hranite. Vaš novčanik iz dana u dan biće sve puniji. Posle nekog vremena, oslabićete nekoliko kilograma, a dobićete nekoliko hiljada u dinarima. Sada je vreme da se zaputite u lokalnu prodavnicu igara i častite sebe novom igrom. Za mene je bilo 5 kg manje, a jedan Empire: Total War više. Dok ne izađe StarCraft 2, imaću i idealnu težinu i idealnu debljinu novčanika. :)

Petar

ScreenFun: Petre majstore, imaš li ti srca? Kako se odreći grickalica i kole? Znaš li ti koliko je težak igrački život, a kakav bi tek bio kada bi ove mamipare izašle iz naših života? Pa, ko bi išao u školu, faks ili na posao da nema užine? To je omiljeni deo radnog dana. Nemoj tako, stvarno...
P. S. Da ne radiš ti za Biomed?

TIHI

Igru Silent Hill: Homecoming iz prošlog broja osvojio je Željko Vukajlov iz Pančeva (064217xxxx). Moli se dobitnik da se javi redakciji radi preuzimanja nagrade.

DESKTOP MESECA: NIKOLA

desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

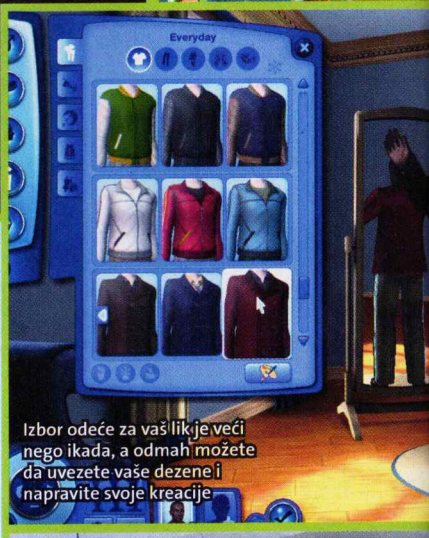
Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

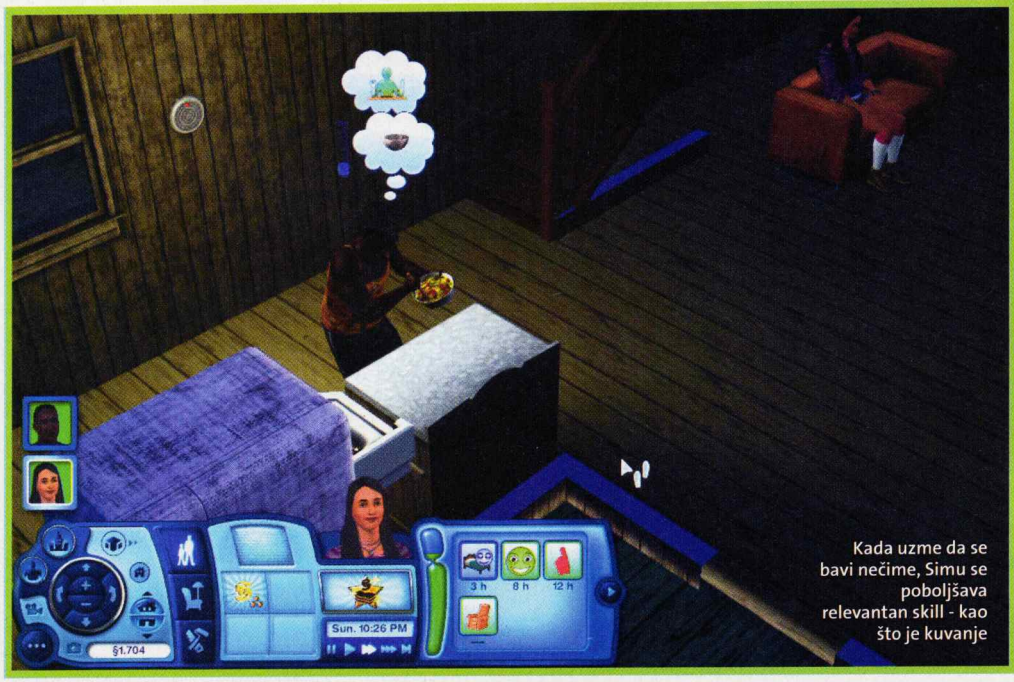
U razgovorima treba odabrati prave opcije, u skladu sa osobinama vašeg sagovornika - i poeni sami lete

THE SIMS 3

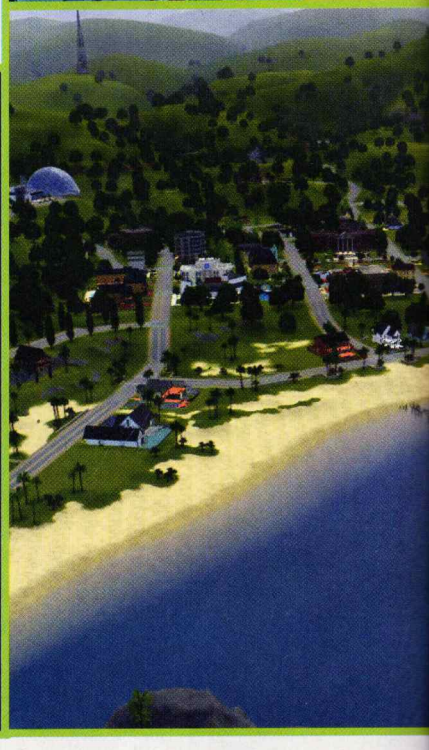
Dobro došli u Sunny Valley, novi dom za sve koji žele da iskuse alternativni život u razmeri kakva do sada nije viđena van masivno mrežnih igara!



Izbor odeće za vaš lik je veći nego ikada, a odmah možete da uvezete vaše dezene i napravite svoje kreacije

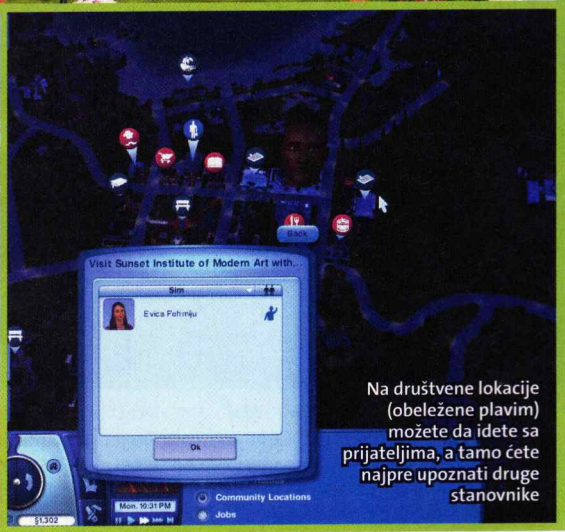


Kada uzme da se bavi nečime, Simu se poboljšava relevantan skill - kao što je kuvanje



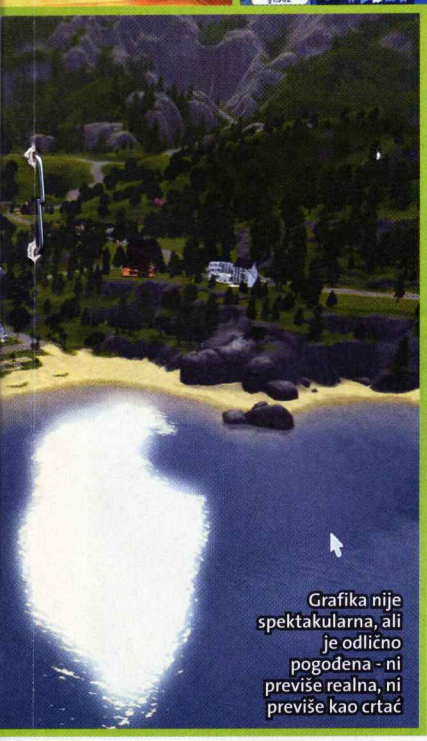
Sunny Valley ima sve što jedan Sim poželeti može za prijatan i sređen život

Iz Map View jednim klikom možete pristupiti bilo kojoj lokaciji i svim opcijama koje ona nudi



Na društvene lokacije (obeležene plavim) možete da idete sa prijateljima, a tamo ćete najpre upoznati druge stanovnike

Simovi će sami preduzimati akcije kao što je priprema hrane, na vama je samo da obezbedite novac



Grafika nije spektakularna, ali je odlično pogođena - ni previše realna, ni previše kao crtać

Sims 2 je više od igre. Sims 2 je fenomen. Sims 2 igra više od sto miliona ljudi, koji ne samo da su potrošili više vremena na Sims 2 nego što ste vi na WoW, već su napravili stotine hiljada sati materijala i novih sadržaja. Sims 2 donosi najviše para Electronic Artsu i to je možda njihova najvažnija igra svih vremena. Zato nije čudno da je za pravljenje Simsa 3 osnovan poseban ogranak firme, zadužen da milionima igrača širom sveta ponudi novu dozu magične formule koja će sadržati onu istu Sims 2 magiju pomešanu sa taman dovoljno noviteta da se opravda još jedan nastavak.

Da bude jasno - u tome su uspeli bez greške. Ovo je Sims koji volite i prepoznajete, ali sa obogaćenom igrivošću koja donosi mnogo bolji utisak... pa, simulacije života, što nekako i jeste osnovna ideja. Ako ste među Sims-zaluđenicima, mada, ako ovo čitate, šansa za to i nije toliko velika jer čak 60% igrača čini ženski rod - dobićete priliku da sve što ste do sada radili izvodite detaljnije, ali i jednostavnije, češće, ali i sa više satisfakcije. A svi vi koji tražite malo tradicionalnije nagrade od svojih PC igara - kao što su jasni zadaci, vidljivi mehanizmi, bonusi za ispunjene ciljeva - dobićete Sims koji je u stvari više nego ikada prigrlio tradiconalni RPG!

Već na samom početku, kada prođete kozmetički deo kreiranja (koji je takođe sada bogatiji i dopušta više detalja i varijacija u licu, stasu i odeći nego ikada), susrešćete se sa prvim RPG-olikim momentima. Simsi sada mogu da biraju sa spiska crta koje će opisati njihovu ličnost i definisati njegovo ponašanje, podeljenih u četiri kategorije: mentalne, fizičke, društvene i "životno-stilske". Ima tu svega - Sim može biti baštovan, muzikalan, da dobro priča viceve, da se sjajno ljubi, ali i da bude zao, odsutan ili poltron. Možete odabrati maksimalno pet osobina, koje će se vrlo očigledno pokazivati u ponašanju. Takođe, na osnovu njih nudi vam se izbor životnih ciljeva, čije ispunjenje donosi gomile Lifetime Happiness poena, koji su pokazatelj vašeg uspeha u igri.

Ne morate da stanete na jednom Simu. Sada ćete moći istovremeno da vodite do osam malih ljudi u okviru jednog "domaćinstva", bila to mnogobrojna i višegeneracijska porodica ili ekipa cimera. Kada ih pustite u svet, brzo ćete uvideti da je on sada mnogo detaljniji i životniji. Osnovni gradić Sunny Valley sastoji se od stotinak duša. Raspored se uvek generiše nasumično, ali uvek su tu iste lokacije tj. opcije: domovi, stadion, tržni centar, restorani, čak i vojna baza... Kasnije ćete imati pristup drugim gradovima (i onima koje naprave drugi igrači), ali i prvi je dovoljan za nebrojene sate zabave, jer svaki od Simova koji ga nastanjuje stvoren je prema istim principima kao i vaš(i) i svi će voditi svoje živote po istim principima "potrage za sre-

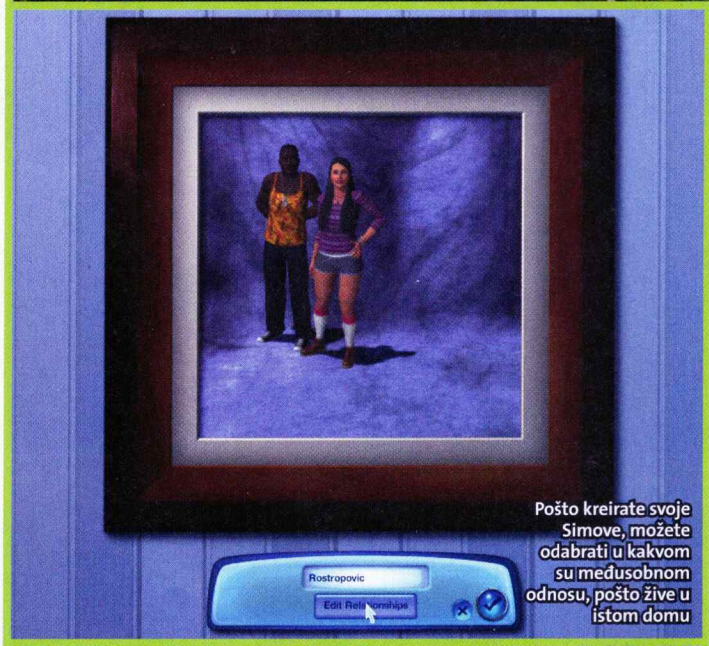
Možete da gledate koliko hoćete, ali Sim mora da ima i svoju intimu

SMS 4 SIMS

ScreenFun u saradnji sa firmom **Extreme CC** poklanja tri primerka igre **The Sims 3**. Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete SMS sa porukom **sfun sims3**. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mt:s i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

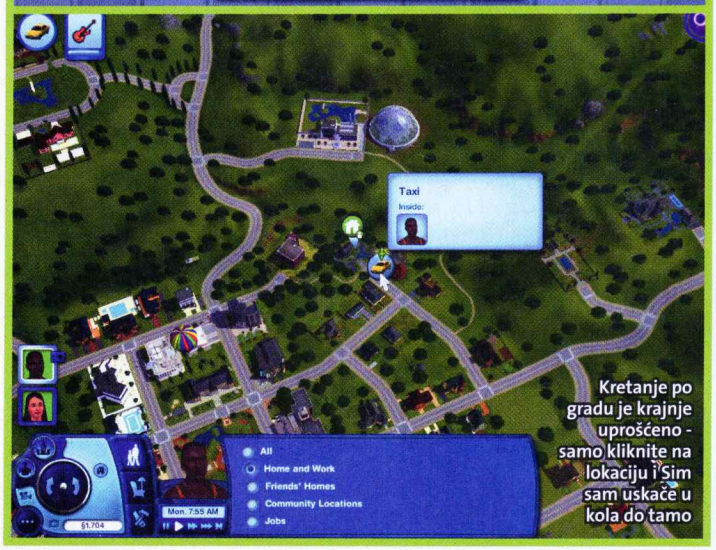
U zavisnosti od karaktera, Sim će u startu imati svojstvene životne navike: Mstislav je neuredan i spava na kauču



Pošto kreirate svoje Simove, možete odabrati u kakvom su međusobnom odnosu, pošto žive u istom domu

ćom", paralelno sa vašim(a). Zato je dobro što su kontrole jasne, a upravljanje nikad jednostavnije. Nema više potrebe za beskonačnim tetošenjem, tuširanjima i odlaskom u klonju. Sada vas igra jednostavno obaveštava o tome da li je Sim npr. gladan, a vi kliknete na ikonicu i on je jeo! To vam ostavlja mnogo više vremena za interakciju s drugima u gradu, što i jeste najbitnije jer u stvaranju dobrih odnosa sa ostalim likovima kriju se ispunjenja mnogobrojnih zadataka koje igra pred vas postavlja.

Zadaci slede iz onoga što bi se moglo događati u pravom životu - vaš lik može želeti novi kauč, da odobrovolji svoju suprugu ili dobije unapređenje... Zadaci se prosto pojavljuju s ikonicama i objašnjenjima, a vi uvek možete da ih prihvatite ili



Kretanje po gradu je krajnje uprošćeno - samo kliknite na lokaciju i Sim sam uskače u kola do tamo

Dok Simovi spavaju, vi ubrzajte vreme do maksimuma

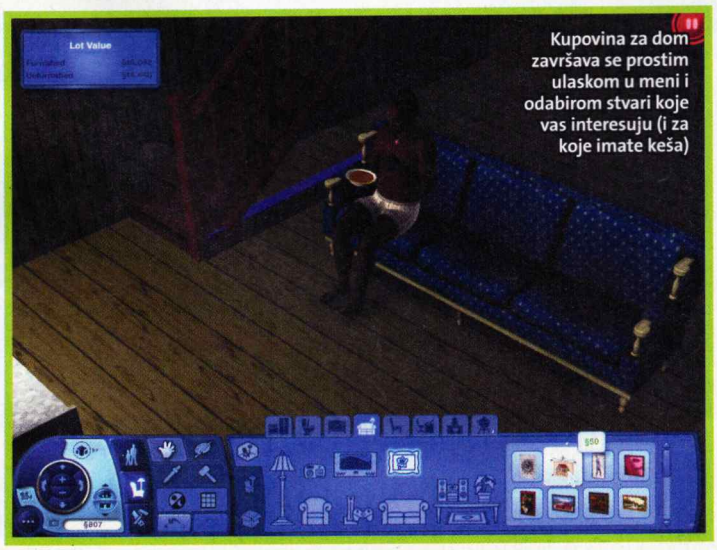
I dalje su tu kolege koje vam trube da odete na posao, ali sada ne morate da piškite, kakite, tuširate se, nego sve teče automatski

Jasna i kratka uputstva bez problema uvešće u igru i nove igrače

ne, baš kao "questove" u RPG-ovima. Opcije na raspolaganju za ispunjavanje zadataka zaista su raznovrsne, ali se uvek svode na nekoliko kliktanja dugmićima, bez praznog hoda i čekanja. Sve je stvar toga čemu želite da se posvetite. Želite posao za Sima? Samo idite na mapu, kliknite na neku od lokacija i pogledajte šta se nudi, pa kliknite na posao koji odgovara njegovim željama. Ispunjavanje potrebe donosi moodlete - poene raspoloženja, koji vam omogućavaju bonuse pri izvršavanju akcija tj. rade kao buffovi (ko razume, shvatiće). Svađali ste se sa dečkom? Teže će vam biti da sutra završite sve što treba na poslu. Odgajili ste dobar paradajz? Prodajte ga ili napravite lepu večeru i podignite raspoloženje sebi i ukućanima. Pored dobijanja moodleta, pa posledično i happiness poena (ako vam je pokazatelj sreće visoko, raspoloženje vam ide direktno u lifetime happiness), Simovi izvršavajući zadatke uče nova umeća i pokazuju napredak, a interakcijom s drugima stiču nove opcije za zaposlenje, romansu ili prijateljstvo, što opet otvara neka nova umeća i donosi moodlete.

Akcije sada mogu i da se prate na mapi, ali su zato i automatizovane, tako da vi možete da se 100% posvetite menadžmentu svojih junaka. Pažnja i posvećenost biće vam potrebni, jer očekuje vas dugačak, ali uvek zanimljiv put sa mnogo grananja... A ko zna šta je na njegovom kraju - status rok zvezde ili mnogobrojna porodica ili odgovornost upravljanja korporacijom ili nešto deseto?

Sims 3 jeste detaljan, ali više ide u širinu nego u dubinu. Zato je moguće da se ponekad malo dosađujete ili da izgubite korak kada vodite više likova odjednom. No, igra je blagonaklona i ne možete da "izgubite". Prava draž krije se u utisku da je vaš Sim živa osoba koja živi u jednom divnom susedstvu punom drugih živih osoba. Razlog tome nije samo sofisticiraniji AI, mada je neosporno da su Simovi sada pametniji i samostalniji (naročito oni koje vi ne vodite) nego i odlično smišljen i primenjen sistem osobina, zadataka i nagrada koji vrlo logično proističu jedni iz drugih. U svakom slučaju, atmosfera je odlična, čemu doprinose i lepa grafika i muzička podloga (odaberite sami šta najviše volite da slušate dok igrate). A najlepše od svega jeste to što je sve ovo tek početak! Tek treba da usledi nešto novo što će smisliti nebrojeni igrači! Pa kome treba multiplayer?



Kupovina za dom završava se prostim ulaskom u meni i odabirom stvari koje vas interesuju (i za koje imate keša)

Sims 3

ŽANR: simulacija
IZDAVAČ: EA
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 4. jun
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU na 2 GHz, 1 GB RAM, 3D grafička sa 128 MB

\+ jednostavan i dubok gameplay, lepa grafika i muzika

\- možete da se izgubite u mogućnostima

GRAFIKA: Izuzetno detaljna (možete zumirati od mape grada do "lične karte" lika), a taman na sredini između realistične i crtane, tako da svima bude dopadljiva. 4+

GAMEPLAY: RPG pristup kreiranju likova i postavljanju zadataka u spoju sa gradom punim isto tako kreiranih likova pod kontrolom računara daje nešto baš nalik simulaciji života. 5

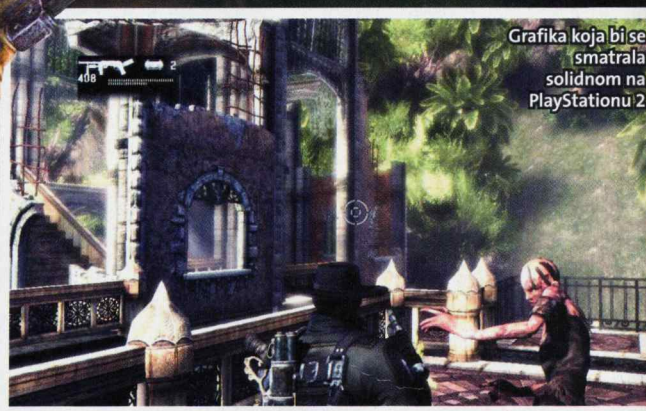
ZAKLJUČAK: *Prava "sandbox" igra koja za sobom ostavlja dosadan mikromenadžment prethodnika i novitetima u igrivosti uvodi novo doba dubljih, uverljivijih, ali i jednostavnijih i adiktivnijih Simse.* 5

Tekst: Mihailo Tešić

pc ps3 360

DAMNATION

Platformski steampunk shooter nastao na bazi moda za Unreal Tournament



Grafika koja bi se smatrala solidnom na PlayStationu 2

Susret na krovu loše se završio po snajperistu

Obračun kod "Oh Ne Korala"

Platformska komponenta igre je čista katastrofa

Damnation... Sve što treba da znate o Damnationu sadržano je u njegovom imenu: ovaj ukleti naslov jedna je od retkih igara kojoj ni pored najbolje volje ne možemo naći zrnce kvaliteta-što bi obasjalo njen tamni ponor katastrofe. Razlog za obiman osvrt i licitiranje svega što ne valja sa igrom leži isključivo u agresivnoj reklamnoj kampanji Codemastersa, propagandi koja je mesecima pre izlaska na tržište obećavala kule i gradove, revoluciju pucačkog žanra putem uvođenja "vertikalne" dimenzije u okruženje i sjajnoj priči što bi svakom igraču trebalo da podigne nivo percepcije. Gnusne laži zahtevaju gnusno i detaljno bombardovanje kontraargumentima, zar ne?

Damnation je svoj životni put započeo kao mod za Unreal Tournament, koji je iz nepoznatog razloga privukao pažnju nekog glavešine iz Codemastersa i čiji je tim dobio resurse za njegovo pretakanje u punokrvnu, komercijalnu igru. Stvar koja je verovatno uticala na to jeste solidna bazična ideja igre, odnosno koncept koji je kombinovao Divlji zapad, američki građanski rat i steampunk fantastiku, elemente koji nikada pre nisu bili fuzionisani u jednu celinu. Osnovni zamajac zapleta je sledeći: rat između severa i juga dobija novu dimenziju pojavom misterioznog industrijalca/pronalazača Preskota, koji armijama obe strane počinje da prodaje revolucionarno naoružanje na parno-električni pogon, što dovodi do prolongiranja sukoba i sveopšteg pustošenja severnoameričkog kontinenta. Nekoliko godina ovakvog haosa oslabilo je obe sukobljene strane, što Preskot koristi da započne sopstveni rat protiv svih, koristeći artiljeriju velikog kalibra, robotske vojnike na parni pogon (podsećaju na Terminatore) i serum koji izaziva mutacije i poboljšava borbene sposobnosti vojnika. Igrač (vi) je stavljen u ulogu bivšeg severnjačkog kapetana Rurkea, koji zajedno sa nekoliko istomišljenika pokušava da ga zaustavi. Sve što potencijalno valja prestaje na ovoj tački. Dalji razvoj priče nema nikakvog smisla, motivi i produbljivanje karaktera glavnih junaka i zlog baje nemaju poente, a dijalozi i filmske scene između misija odišu krajnjim amaterizmom i potpunim odsustvom osećaja za dramaturgiju. Zgodna ideja upropašćena je pristupom režiji i scenariju koji nije dostojan ni dramske sekcije u osnovnoj školi. No, ne bi bilo prvi put da igra sa glupom pričom sebe izvadi kvalitetom ostalih elemenata (setimo se, recimo, Quakea II), ali to nikako nije slučaj sa Damnationom. Igra je reklamirana kao "vertikalni šuter", odnosno, pucačina iz trećeg lica koja zahteva akrobatiku, skakanje po platformama kombinovano sa borbom vatrenim oružjem. Ovo je (teorijski) tačno, ali praktično podrazumeva vrlo smornu mehaniku igre, kojoj visinska dimenzija mnogo više odmaže nego što je čini atraktivnijom i izazovnijom. Naprosto, veranje po platformama, izigravanje kockaste i krute verzije Lare Kroft u monotonom, sivo-braon okruženju jednostavno se čini potpuno nepotrebnim. Nivoi su gigantski, protivnika je premalo, tako da se najveći deo igre svodi na gledanje uvis i traženje platforme na koju se možete zakačiti da biste nastavili dalje. Ukoliko ste imali priliku da igrate Bionic Commando, igrom gde ovaj sistem funkcioniše, iskustvo sa Damnationom biće vam bar duplo smornije.

Sa grafičke strane, igra totalno pada na svakom ispitu modernih trendova: okoliš je totalno jednoobrazan, kolorna paleta svodi se na nijanse sive i braon boje, animacija vaših junaka i protivnika je kruta i neprecizna, njihovi modeli su nedovoljno detaljni... Oružje takođe zaslužuje isključivo negativne komentare: efekat pucanja iz pištolja, sačmare, puškomitraljeza, snajpera i ostalih standardnih pucaljki je totalno metiljav, protivnici najčešće nepomično stoje dok ih punite olovom, uzvraćajući vam vatru i ne pokazujući nikakav efekat primanja pogodaka u lice i telo. Vaši AI saborci imaju vrlo ograničenu borbenu vrednost: u najvećem broju slučajeva srljaju kao muve bez glave, protivnici ih umlate, a onda nepomično čekaju da im pristupite i "oživite" ih u Gears of War i Clive Barker's: Jericho maniru.

Učinite sebi uslugu i u prilično širokom luku zaobiđite Damnation: igra zaista ne zaslužuje ni pola sekunda pažnje bilo kog igrača, čak ni onih kojima je toliko dosadno da pomišljaju da izađu napolje i ponesu loptu.

Damnation

ŽANR: pucačina/platforma
IZDAVAČ: Blue Omega/Codemasters
BROJ IGRAČA: 1-12
TERMIN: 26. maj 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: CPU 2,8 GHz, 1GB RAM, GF6800/X1300, 10 GB HD

\+ Ehm... enterijeri su zaista mašivni...

\- Grafika, zvuk, ideja, izvođenje, priča...

GRAFIKA: U potpunom neskladu sa modernim trendovima. Sveopšte sivilo okruženja, krute animacije i grubo projektovani modeli pratiće vas od početka do kraja igre. 3-

GAMEPLAY: Sinteza loše platformske igre i ispodprosečne pucačine eksponencijalno je gora od svojih pojedinačno loših elemenata. 2

***ZAKLJUČAK:** Damnation je promašaj u svakom pogledu, igra čiji autori zaslužuju bankrot i pitu u lice.* 2

Tekst: Stojan Karamatijević

Povremene motoraške deonice veoma smaraju

Vaše kolege imaju minimalnu borbenu vrednost: Najčešće srljaju kao muve bez glave i plana

"Moj je!"... "Nije, ja sam ga prvi video!"

Braon i siva boja čine 99% kolor palete Damnationa

WORLD OF BATTLES

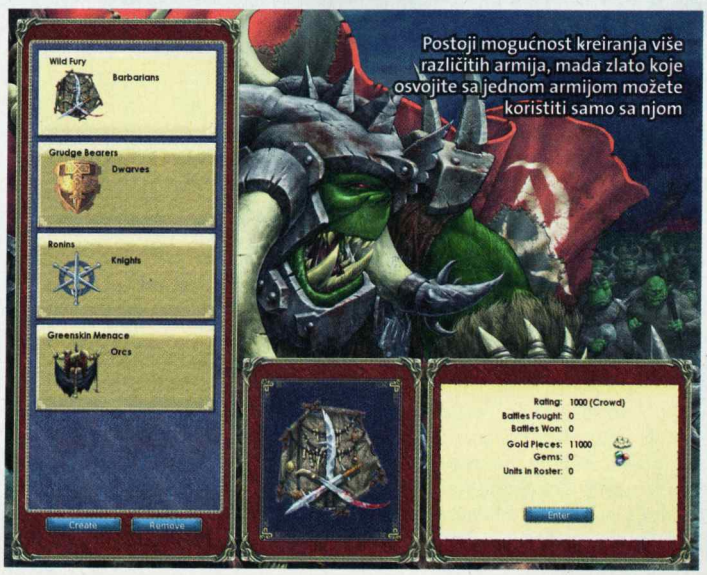
Pred nama je osveženje na polju besplatnih masivnih multiplayer online igara

Kako budete napredovali kroz igru, sukobi u kojima ćete učestvovati biće sve veći i veći

I za ovog prilično nemaštovitog naslova krije se mogući potencijalni hit. Pored gomile besplatnih MMORPG-ova, većinom proizvoda azijskih razvojnih studija, World of Battles trebalo bi da bude pravo osveženje. Pozadinska priča je prilično glupa i svodi se na to da je kontinent Raxession prilično mali za sve rase koje ga naseljavaju i da je to više nego dobar razlog za konstantne sukobe. Devet rasa bore se za prevlast i očuvanje svoje teritorije, a na vama je da im u tome pomognete. Igra se sastoji iz dva segmenta. Jedan predstavlja menadžerski deo gde kupujete, opremate i trenirate svoje armije, a drugi je sama bitka.

Nakon logovanja na server morate kreirati tvoju prvu armiju. Posle izbora rase možete izabrati podrazumevani sastav ili ga sami kreirati. Ograničenje u vidu zlata koje imate na raspolaganju ne omogućava velike varijacije na početku, ali imate dovoljno da kupite četiri jedinice i opremite ih osnovnom opremom. Kako vaše armije budu pobeđivale u bitkama, sakupljaće iskustvo i dobijaćete zlato kao nagradu. Nakon svake borbe možete trenirati svoje jedinice, naravno ako imate dovoljno iskustvenih poena, i eventualno im poboljšati opremu. Vremenom ćete i proširivati tvoju osnovnu armiju novim jedinicama. Interesatno je to da u jednoj armiji možete kombinovati više rasa, ali samo pod uslovom da su na istoj strani. To znači da ne možete ukombinovati orkove i patuljke ili mračne vilenjake i vitezove, ali zato možete kombinovati orkove i mračne vilenjake. Jedinice su grubo podeljene po rodovima i na lake i teške. Tako imate laku i tešku pešadiju, konjicu, kopljanike i strelce. Svaka od ovih jedinica ima svoju specijalnost i primenu na bojnom polju. Ipak, bilo bi dobro da svaka rasa pored standardnih ima i neke svoje unikatne jedinice što bi dodatno uticalo na izbor rase za vašu armiju. Kako budete sakupljali zlato, kupovaćete kvalitetniju opremu od koje vam može zavisiti pobeda. Bolja oprema, pored zlata (kasnije i dragulja), zahteva i određeni čin jedinice (koji se stiče iskustvom) tako da ne možete preterivati sa opremom na zelenim regrutima. Dobra strana jeste da niste ograničeni na jednu armiju, već ih možete kreirati više. Bitno je samo napomenuti da zlato koje osvojite u borbama nije zajedničko za sve armije već je na raspolaganju samo armiji koja ga je osvojila. Kad smo već spomenuli dragulje kao drugo sredstvo za plaćanje, verovatno se pitate koja je razlika između zlata i dragulja. Pa, dragulji su tzv. premijum moneta i ne možete ih sakupljati kroz igru već ih morate kupovati preko sajta za pravi novac. To je inače standardna stvar kod većine besplatnih naslova jer je to jedini način da pokriju troškove održavanja itd.

Borbe su slične klasičnim skirmish okršajima u bilo kojoj standardnoj real time strategiji. Bojna polja su u



Postoji mogućnost kreiranja više različitih armija, mada zlato koje osvojite sajednom armijom možete koristiti samo sa njom

većini slučajeva simetrična tako da niko nema taktičku prednost u startu, već pobeda zavisi isključivo od vašeg umeća i kvaliteta armije koju vodite. Pozitivna strana je to da se snaga vaših jedinica računa tzv. army poenima i prilikom uparivanja protivnika računar će vam dodeliti protivnika koji je u istoj klasi sa vama. Naravno, vi možete i sami direktno izazvati nekog protivnika bez obzira na njegovu snagu.

Glavna stavka u marketingu ove igre jeste opremanje armija. U igri postoji veliki izbor opreme koja se deli na oružja, oklope i dodatnu opremu. Oklopi su dodatno podeljeni u manje grupe tako da možete praviti razne kombinacije. Pored cene i čina jedinice, ograničenje je nosivost jedinice koju definiše njena snaga. Logično je da laka pešadiji, koja je inače predviđena za brze napade, ne može da nosi najteži oklop i dvoručnu sekiru. Sama činjenica da se oprema svake jedinica sastoji iz više različitih delova znači da možete sami izabrati neki specifični detalj po kojem će se vaša armija razlikovati od ostalih. Rase u igri su manjeviše standardne tako da pored spomenutih orkova, patuljaka, vitezova i mračnih vilenjaka imate i varvare, nežive, vilenjake, amazonke i ljudeživotinje. Svaka rasa ima svoju specifičnu opremu čiji izgled ide uz pozadinu te rase. To znači da Vitezovi nose sjajne oklope, varvarski oklopi su od kože, a Amazonke više otkrivaju nego što skrivaju svojim oklopima.

World of Battle je besplatna igra koju možete skinuti sa oficijelnog sajta i igrati bez mesečne pretplate. Osnovna verzija igre već je sama po sebi dovoljna za kvalitetno trošenje slobodnog vremena, ali razvojni tim je najavio gomilu stvari koje će tek biti ubačene i koje uključuju ogromne arene za više igrača gde će se svako boriti za sebe i mogućnost velikih okršaja guildova, gde će uspeh zavisiti od dobre koordinacije i timskog rada. Pored toga redovno će biti organizovani turniri koji će vam donositi bogate nagrade u zlatu i draguljima, igračke lige i slično.

World of Battles

ŽANR: online real time strategija
IZDAVAČ: Focus Home Interactive
BROJ IGRAČA: MMO
TERMIN: 8. jun
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, 6600/X700 sa 128MB

+ Ogroman izbor opreme za jedinice, devet različitih rasa, besplatan naslov...

− Mali broj jedinica, nedostatak unikatnih jedinica za svaku rasu...

GRAFIKA: Grafika je sasvim solidna ako se uzme u obzir da se radi o potpuno besplatnoj online igri. 4-

GAMEPLAY: Menadžerski je veoma interesantan zbog mogućnosti opremanja jedinica dok bi bitke mogle još malo da se dorade. 4-

ZAKLJUČAK: *World of Battle je osveženje na polju MMO igara jer se radi o klasičnoj real time strategiji sa elementima RPG-a* **4**

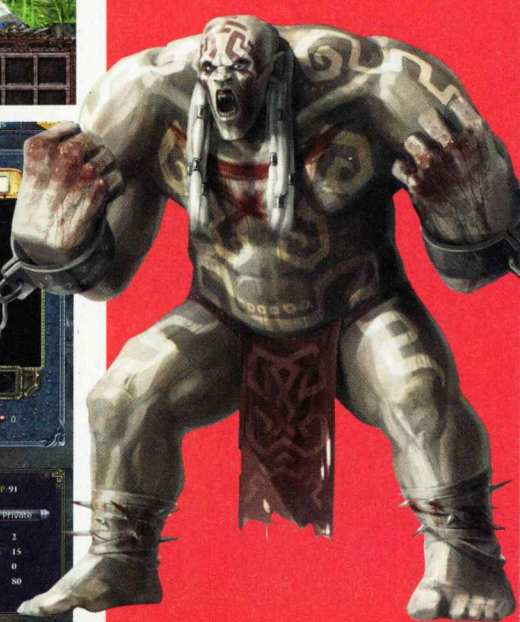
Tekst: Vladislav Herbut

FREAK SHOW

Svakog patuljka u borbi krasi skoro savršeno napravljen oklop, ali i duga i negovana brada

Kao da nije bio dovoljno ružan i bez šlema, nije ni čudo što niko neće da se druži sa njim

Da li je bio prirodno glup ili je taj izraz lica složio zato što mu je proletela strela kroz glavu... nikad nećemo saznati



pc 360

Torpedni čamci su veoma efikasni za uništavanje neprijateljskih konvoja jer završe posao i pre nego što protivnik shvati šta se desilo

BATTLESTATIONS: PACIFIC

Arkadna simulacija letenja? Simulacija pomorskih suboka? Strategija? Sve zajedno?!

Nosači aviona imaju potpuno drugačiju funkciju u odnosu na ostale brodove jer sa njih lansirate svoje borbene eskadrile

Iako pojednostavljeni, arkadni delovi i dalje veoma dobro prenose doživljaj vazdušnih borbi iznad Pacifika

Ništa lepše nego kad kroz dvogled gledate kako vaše topovske granate potapaju neprijateljski brod

U igri postoji veliki broj jedinica i sve poseduju 2D i 3D prikaz kao i kratki opis sa najvažnijim istorijskim činjenicama

Battlestations: Pacific je nastavak ambicioznog projekta pod nazivom Battlestations: Midway. Iako je imala svojih problema, ova igra ostala je zapamćena po raznovrsnosti sadržaja koji pruža. Do pojave ove igre, mogli ste da igrate ratne simulacije letenja, pomorske simulacije ili strategije, ali Midway je sve to spojio u jedno. Pacific nastavlja stopama svog starijeg brata, mada ovoga puta imate priliku da menjate istoriju na obe strane pošto sada pored američke možete igrati i japansku kampanju. Kao što ime govori, igra prati sve okršaje na Pacifiku.

Za sve one koji nisu igrali Battlestations: Midway, malo objašnjenje. Battlestations serijal spaja više žanrova u jednu igru. To znači da možete izdavati komande svojim eskadrilama i flotama na mapi, ali možete i u bilo kom momentu da uskočite u kokpit nekog od aviona ili da stanete iza kormila nekog od brodova i igra se iz strategije pretvara u arkadnu simulaciju. Upravljanje avionima je pojednostavljeno, ali to ne znači da nije zanimljivo. Baš naprotiv, u većim bitkama kada vodite više eskadrila i uništavate ciljeve kako u vazduhu tako i na vodi, haos u kome se nalazite podići će vam nivo adrenalina u krvi. Zamislite samo situaciju u kojoj upravljate avionom koji nosi torpedo i morate da letite nisko iznad vode kako biste ga lansirali dok vas zasipa protivvazdušna odbrana sa broda, a na repu imate dva neprijateljska aviona. Ali, kada jednom uspešno lansirate torpedo (postoji mogućnost i da prebacite kameru na torpedo u vodi) i vidite kako pogođeni brod lagano tone u plamenu, sav trud se isplati. Kada su u pitanju okršaji brodova, to je sasvim druga priča. Postoji više različitih klasa brodova svaki sa svojim naoružanjem. Razarači nose torpeda i dubinske mine, krstarice su naoružane moćnim topovima i protivvazdušnom odbranom, nosači aviona mogu da lansiraju eksadrile dok su podmornice odlične za tzv. udri i beži taktiku. Za razliku od aviona, na brodovima morate organizovati i timove za saniranje oštećenja kao što su vatra, zaglavljen top i slično.

Na početku ćete upravljati manjim eskadrilama i flotama, ali kako igra napreduje, tako ćete otključavati bolje naoružanje, a bitke će biti sve veće i veće. U okršajima se pritiskom na jedan taster možete prebacivati sa jednog aviona/broda na drugi, a možete birati koje ćete naoružanje koristiti. Ako u misiji posedujete nosač aviona ili bazu, možete lansirati eskadrile i to po vašem izboru što znači da možete izabrati koji tip aviona i koje naoružanje će nositi. Primera radi, već na samom početku imaćete prilike da igrate misiju gde morate uništiti protivnički nosač aviona, a da pri tom protivnik ne uništi vaš. To znači da morate kombinovati eskadrile lovaca za odbranu broda i lakih bombardera naoružanih torpedima koji će potopiti brod. Naravno, i tim bombarderima dobro bi došla podrška lovaca, ali tako gubite odbranu broda. Ovakve misije imaju više mogućih rešenja, a na vama je izaberete ono koje vama najviše leži.

Grafika u igri veoma je dobra mada postoji nekoliko elemenata kojima bi dobrodošlo malo "peglanja", kao što su eksplozije izbliza. Ipak, bitno je napomenuti da je grafički engine prilično dobro optimizovan tako da čak i na minimalnoj konfiguraciji možete igrati sa visokim nivoom detalja. Prateći zvučni efekti odlični su i realistični, bilo da se radi o zvuku mitraljeza na avionu ili eksploziji zaliha municija na brodu.

Iako na prvi pogled Pacific deluje kao igra za ozbiljne igrače, odličan upravljački interfejs, misije koje vas lagano uvode u sve aspekte igre i pojednostavljene komande u arkadnim delovima čine ovu igru dostupnu skoro svim igračima.

BOMBSHELL BEAUTIES

Avioni i devojke. Kakva kombinacija! Ako želite da ukrasite svog lovca ili bombardera atraktivnim lepoticama, skoknite na **www.bombshellbeauties.com** sajt.

Izaberite damu, uslikajte je u vrućoj pozi, nakačite frejm na avion i ulepšajte deskop dok igrate Battlestations: Pacific.

Battlestations: Pacific

ŽANR: strategija/arkadna simulacija
IZDAVAČ: Eidos Interactive
BROJ IGRAČA: 1-4 TERMIN: 12. maj
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, 6800GT/ 1800XT

\+ Raznovrsnost žanrova, odličan gameplay, veliki izbor jedinica, dobro optimizovan grafički engine...

\- Sitniji bagovi

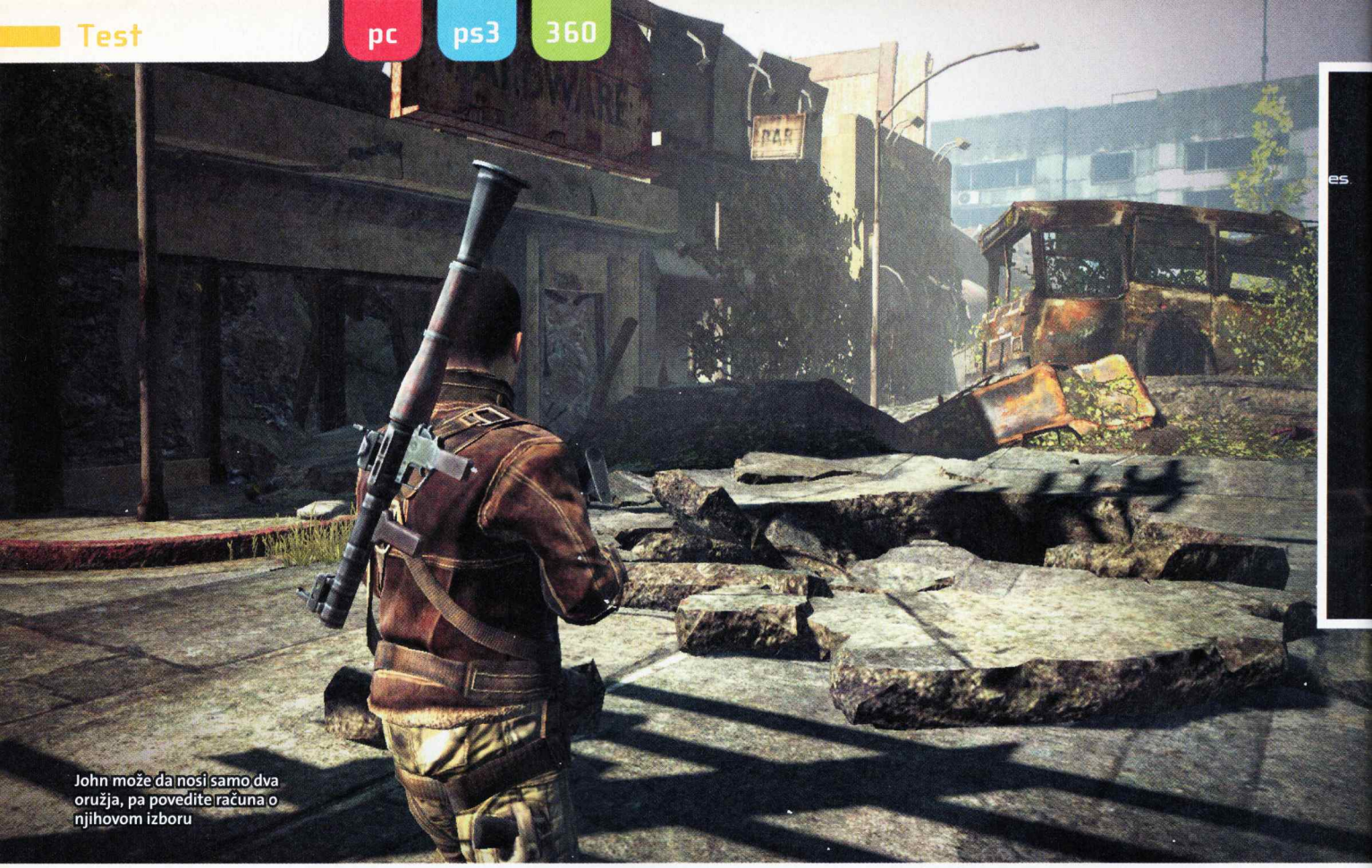
GRAFIKA: Veoma dobra grafika, bogata detaljima koja ne zahteva kosmičku zver od računara... 4

GAMEPLAY: Igra je prilično dinamična i kompleksna, ali vas lagano uvodi tako da imate dovoljno vremena da pohvatate sve konce. 4+

ZAKLJUČAK: *Battlestation: Pacific predstavlja unapređenje u svakom pogledu u odnosu na svog prethodnika.* 4+

Tekst: Vladislav Herbut

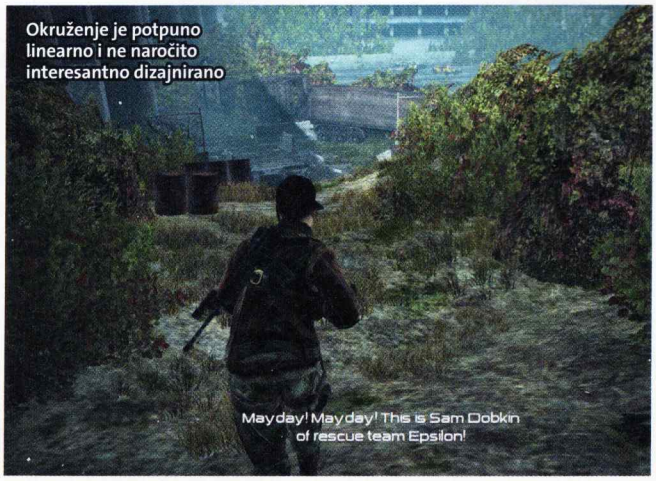
pc ps3 360



John može da nosi samo dva oružja, pa povedite računa o njihovom izboru

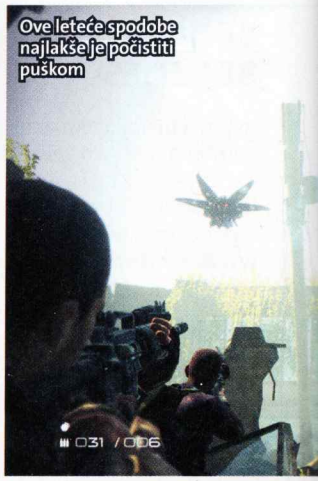
TERMINATOR SALVATION

Provedite jedan dan sa Johnom Connorom u postapokaliptičnom Los Anđelesu

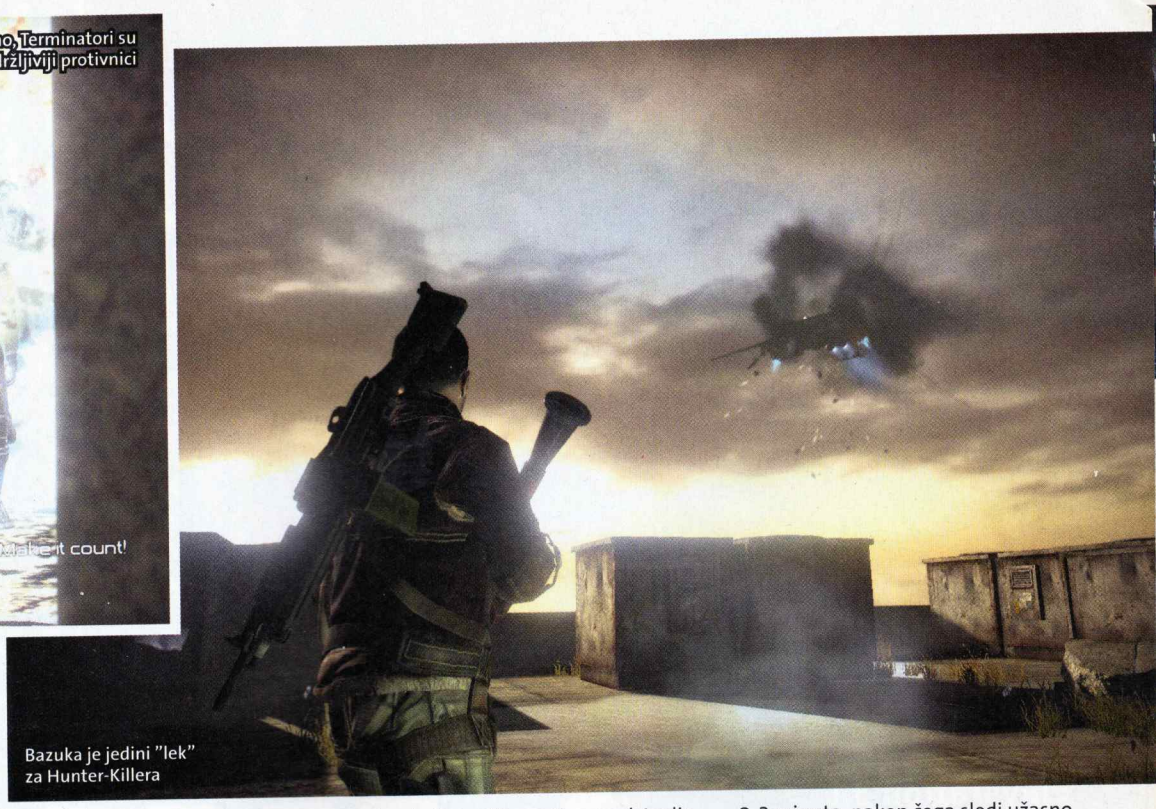


Okruženje je potpuno linearno i ne naročito interesantno dizajnirano

Mayday! Mayday! This is Sam Dobkin of rescue team Epsilon!



Ove leteće spodobe najlakše je počistiti puškom


Bazuka je jedini "lek" za Hunter-Killera

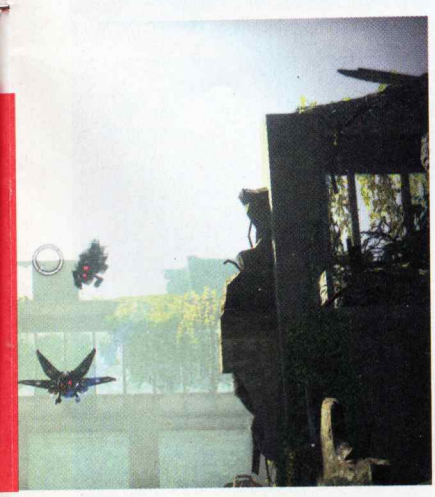
Terminator igre, za razliku od filmova, malo kome su ostale u lepom sećanju, iako ih je bilo i previše. Jedini naslov na koji se zaista nisu mogle staviti krupne zamerke bio je Terminator 3: Redemption, objavljen već dosta davno, na prošloj generaciji konzola.

Očekivano, Salvation je zasnovan na četvrtom delu Terminator sage, koji je u potpunosti smešten u budućnost, ali se zapravo dešava pre događaja u prvom filmu (ko je gledao, shvatiće!). Međutim, okruženje i glavni likovi bili su jedina inspiracija razvojnom timu, što znači da je priča potpuno unikatna. Nažalost, to ne znači ništa dobro - umesto boljeg upoznavanja Johna Connora i njegove ekipe imaćete utisak kao da samo provodite jedan, ne naročito uzbudljiv dan u ratu sa Skynetom.

Ne znamo da li su autori Gears of Wara mogli da sanjaju da će njihov koncept pucačine iz trećeg lica biti toliko kopiran, ali je Salvation još samo jedan u nizu naslova kojima je on poslužio kao uzor. S obzirom na to da su protivnici u velikoj većini teško oklopljeni, i imaju samo nekoliko slabih tačaka, frontalni napad uopšte ne dolazi u obzir, naročito zato što se energija obnavlja tek kada počistite talas protivnika sa ekrana. Zato prelazak iz zaklona u zaklon predstavlja jedinu razumnu strategiju. Novina koja je uvedena na ovom polju odnosi se na mogućnost da odaberete vašu sledeću lokaciju za skrivanje, što je realizovano na dobar način. Pošto na terenu nikada niste sami, saradnja sa drugim likovima nameće se kao imperativ, što i nije tako sjajno, zbog kvaliteta AI rutine. To se najviše vidi kod jednog od protivnika koji je ranjiv jedino sa zadnje strane., što znači da je uvek potrebno da neko izigrava mamac i odvlači mu pažnju, kako bi ga ostatak ekipe gađao sa leđa. Ulogu divljači za odstrel po pravilu uvek dobijate vi, što i ne bi bio toliki problem da vaši saborci to znaju da iskoriste. Ovako, često vam ne preostaje ništa drugo osim da čekate da neko od njih konačno uradi ono što se očekuje od njega. Alternativu predstavljaju jedino bombe, ali njihove zalihe isuviše su male da biste ih trošili bez preke potrebe. Uopšte, John sa sobom nikada ne može da nosi više od dva oružja, pa treba biti pažljiv prilikom njihovog odabira. Kombinacija klasične puške i mitraljeza je generalno najbolja varijanta, ali je u pojedinim situacijama bazuka takođe neophodna. Na sreću, municije uvek ima dovoljno.

Nažalost, akcija kao i svi ostali elementi deluje nedovršeno, što je pogađate, posledica kratkog vremena za izradu. Najdrastičniji primer toga jeste podatak da je Salvation možete završiti za manje od četiri sata! Pri tom, potpuno linearna struktura nivoa znači da bukvalno nema ničega što bi vas zainteresovalo da ga ponovo pređete. Nimalo nam se dopada ni što je i to malo gameplaya totalno iscepkano - kontinuirana akcija retko traje duže od 2-3 minuta, nakon čega sledi užasno kompresovana animacija i najčešće, loading ekran. Interesantno je da Salvation podržava kooperativni režim, ali isključivo putem split-screen opcije, što je prava retkost na PC-ju. Nažalost, online komponenta je potpuno izostavljena, što se opet jedino može tumačiti hroničnim nedostatkom vremena.

Grafička komponenta spada u kategoriju "može da prođe". Kapaciteti sadašnje generacije konzola i PC-ja nisu ni izbliza iskorišćeni, što znači da ni hardverski zahtevi nisu naročito visoki. Kvalitet ljudskih likova predstavlja najsvetliji tačku, ali je sve ostalo čist prosek, naročito generička okruženja. Zvučna komponenta je za zaborav (ne, Christian Bale nije pozajmio svoj glas glavnom junaku), a jedino će vas s vremena na vreme čuvena Terminator tema podsetiti na to šta igrate.



Terminator Salvation

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Evolved Games
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 19. maj 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: E2180/X2 4200+, 1GB RAM, GF8/HD2600

+ Novina u cover sistemu, offline coop mod se retko viđa na PC-ju...

- Nema multiplayer, loša priča, prosečna grafika, svega nekoliko tipova protivnika, kratko trajanje igre...

GRAFIKA: Urađena na brzinu, kao i ostatak igre. Svaki element je potpuni prosek — 3+

GAMEPLAY: Ubijanje tri-četiri tipa protivnika vremenom postaje veoma naporno — 3

ZAKLJUČAK: *Bezidejna i tragično kratka igra, koja se i pored toga bezobrazno prodaje po punoj ceni. Pazite da ne zaspite na pola akcije!* — 2+

Tekst: Vladimir Dolapčev

Zagrejte svoj Playstation 3 i postanite postapokaliptični superheroj ili superzlotvor!

inFAMOUS

Sve deluje kao da počinje neki superherojski strip, a i animacije koje objašnjavaju priču skroz su u strip fazonu - kul nacrtane slike, retko dobro animirane, smenjuju se dok narator priča patetičnim glasom. Empire City je bio normalan američki grad, a Cole njegov prilično normalan stanovnik. Ali, čim stisnete "start", ogromna energetska eksplozija razara centar grada i Cole jedini preživljava upijajući moć eksplozije. Novi superheroj je rođen... Ali, način na koji će se njegova priča odvijati zavisi od vaših izbora.

Mogućnost igranja dobrice ili prelaska na tamnu stranu nije neki novitet u igrama. InFamous na dobar način uklapa ovaj koncept u nešto što bismo mogli nazvati GTA na steroidima, mešan sa Crackdownom. Eksplozija je takođe i uzrok misteriozne promene u mnogim stanovnicima Empire Cityja, koji počinju da umiru na buljuke, ali i da postaju šizoidni i kriminogeni. Ova zapaljiva smesa dolazi pod dodatni pritisak kada vlada reši da stavi čitav grad u karantin... A na našem Coleu i njegovim elektromoćima leži razrešenje situacije.

Igra je strukturirana u misije koje vam nameće glavni zaplet, dok postoje i one koje nisu obavezne, što je sve skoro identično GTA serijalu. Interfejs je vrlo jednostavan i pregledan - tu je mapa i tu je pokazatelj "struje", dok je za zdravlje odabran trenutno moderan pristup "sve se lagano zatamnjuje dok junak pije štetu, ali se zato regeneriše posle nekog vremena". Kontrole su već malo druga priča: Cole jeste responzivan, ali je nekako... prhak. Naime, on može da se popne skoro uz bilo šta, da sjajno balansira na ivicama i konopcima i sve to zajedno. Ali, to je sve postignuto tako što fizika enginea ne uspeva baš da dočara osećaj težine i trenja pri skakanju i kretanju. Pored toga, nišanjenje je malo preosetljivo i stoga neprecizno, a to može da predstavlja problem nestrpljivijim igračima, jer je pucanje nešto što ćete u ovoj igri često raditi.

Cole tokom igre susreće vrlo jasne izbore koji ga vuku na svetlu ili tamnu stranu. Donekle ćete moći da balansirate: malo rokate slučajne prolaznike, malo ih štite od zlotvora i slično, ali u jednom trenutku morаćete da napravite definitivan izbor, jer samo tako možete da razvijete lik do maksimalnih moći. Što se tih moći tiče, one u stvari čine inFamous dinamičnom, brzom i pumpajućom igrom. Uz nekolicinu izuzetaka, kao što je lebdenje, većina sposobnosti su ofanzivne i troše vam struju. Kako napredujete, napadi će vam biti

Cole tokom vremena uči nove, jače napade, koji su i spektakularniji, ali i troše više struje

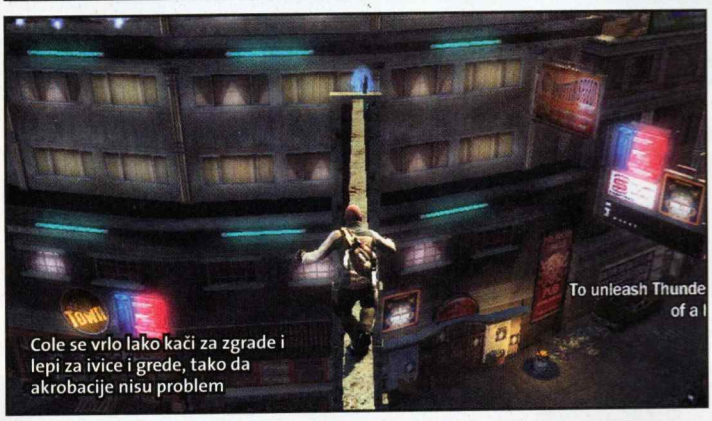
Pomoću L1 možete da crpite struju iz baterija, trafo-stanica i slično - ali čuvajte se vode!

Iako liči na GTA, ovde neće biti vožnje jer kola ne raguju dobro na Colea

Ukoliko se ponašate kao dobrica, vaši napadi će biti plave boje...

Naš heroj u punoj Hi-res slavi. Nije baš simpatičan...

... a ukoliko ste zlotvor, postaju crveni!



Cole se vrlo lako kači za zgrade i lepi za ivice i grede, tako da akrobacije nisu problem

Protivnici umeju da se sakriju, ali nisu mnogo pametniji od toga

Umesto cut-scena gledaćete mestimično animirani strip

sve raznovrsniji i ubitačniji i trošiće više struje, tako da vas igra na fin način tera i na istraživanje, jer samo upornim špartanjem moći ćete da nađete stotine razbacanih Blast Shardova koji vam povećavaju maksimum energije. Naravno, pored pametnog korišćenja specijalnih napada (koji zahtevaju malo, ali ne previše džojped-gimnastike) uvek vam je tu osnovno pucanje iz ruke koje, kada se uvežbate, daje mogućnost da jeftino skidate protivnike head shotovima. A kada se baš istrošite, uvek možete da se pesničite, dok ne dođete do nekog izvora struje iz kojega možete da se napunite prostim držanjem dugmeta, pa Jovo nanovo.

Iako izvora za obnovu energije ima na svakom ćošku, količina protivnika, koji često imaju ubojito vatreno oružje u kombinaciji sa ograničenom energijom za one baš razorne napade, znači da ćete morati malo i da mislite, da pazite i da se krijete (a i to se, kao što je već standard, radi prostim pritiskom na dugme). Nažalost, gameplay najbolje funkcioniše kada je Cole u punoj snazi i punom trku ili skoku. Osećaj bacanja sa ogromne zgrade, pa skoka na banderu, s koje đipite dalje na konopac i uzverete se na drugu zgradu, sve bacajući lopte struje naokolo i oduvavajući protivnike dok oko vas leti tanad i beže civili - sve je to sjajno. Ali, magija adrenalina ne može da traje dugo kada svaki čas morate da bežite ili da čučite iza neke kante da biste se regenerisali, a za to vreme glupi protivnici uporno pucaju po vama. A ne pomaže ni to što protivnika ima na kamare i što su sumanuto precizni, pošto to znači mnogo prekida zbog smrti glavnog junaka.

inFamous ima dobru grafiku koja omogućava tečnu i slobodnu akciju. Empire City odaje utisak prave metropole, prepune arhitekture kao što su oblakoderi, šine sky-traina, budžaci, spomenici, konstrukcije od metalnih šipki i slično. Pored toga, po njemu se šeta gomila sveta, koji reaguje na vas u skladu s vašom reputacijom, prilazeći vam ili bežeći od vas. Sve zajedno ima poseban šmek i pridodaje atmosferi. Grad izgleda naročito spektakularno kada se pentrate po njegovim vrhovima, što ćete raditi često jer je to najefikasniji metod transporta (bar dok se ne prikačite na napajanje voza). U svakom slučaju, Empire City vrvi od života i misija, pa uvek ima gomila toga da se radi. A čak i ako je nekada sve zajedno pomalo frustrirajuće, ne može se reći da je ovo dosadna igra.

inFamous

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Sony
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 29. maj
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 720p, SIXASIS, Dual Shock 3

\+ Otvoren gameplay, dinamična akcija, gomila opcija, sjajan zvuk...

\- Tupavi a teški protivnici, nedopeglan engine...

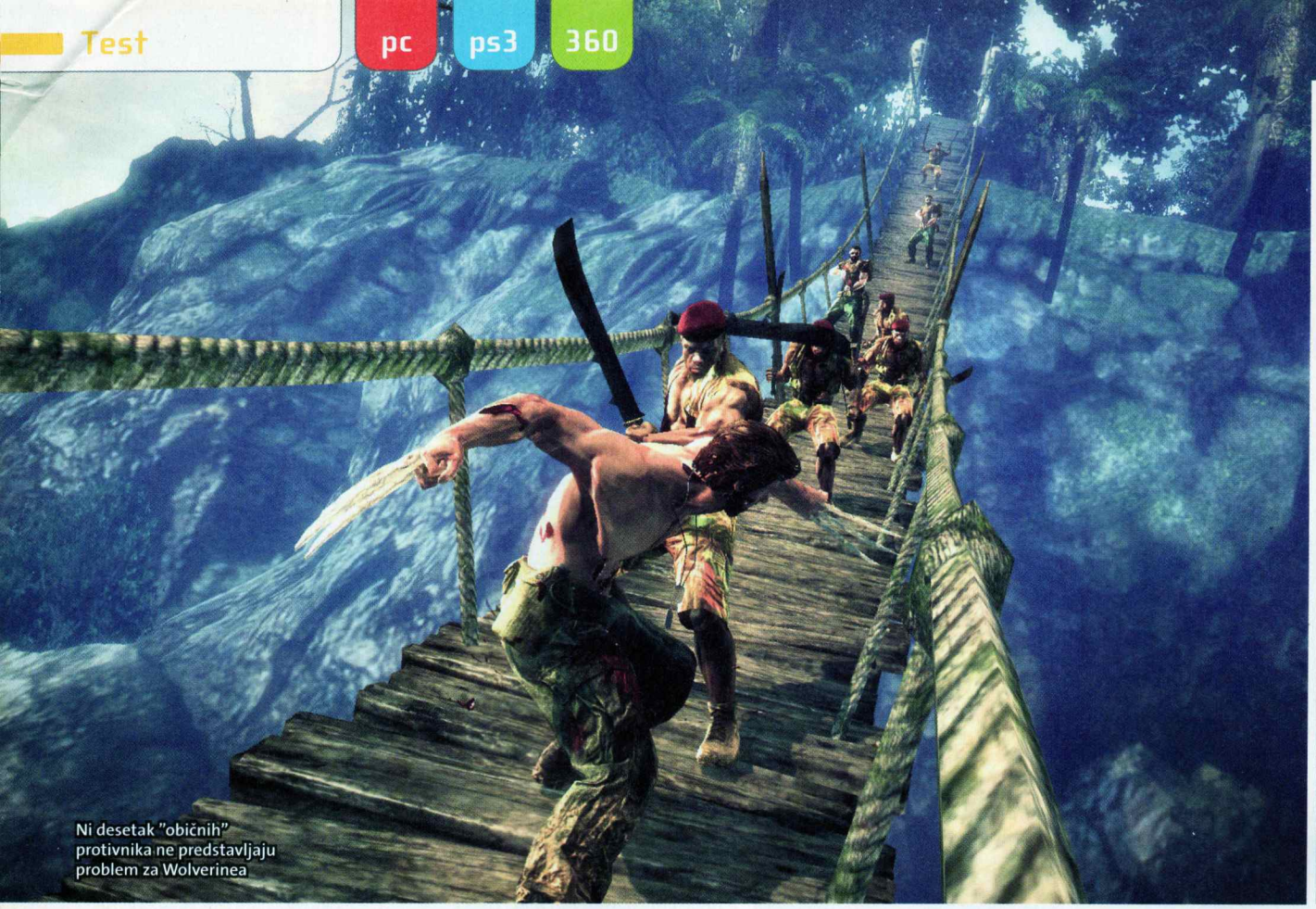
GRAFIKA: Izgleda impresivno, ali pada u detaljima kao što je kontakt lika sa površinama, a i usporava se pri većim borbama. 4

GAMEPLAY: Pomalo trapava priča ipak dobro povezuje sve aspekte ove otvorene igre koja mestimično eksplodira u superherojsku akciju. 4

ZAKLJUČAK: *Ne baš originalna premisa superheroja koji bira dobar ili zao put u postapokaliptičnom gradu obrađena je na vrlo dobar način, kao otvorena i dinamična akcionu igra.* **4**

Tekst: Mihailo Tešić

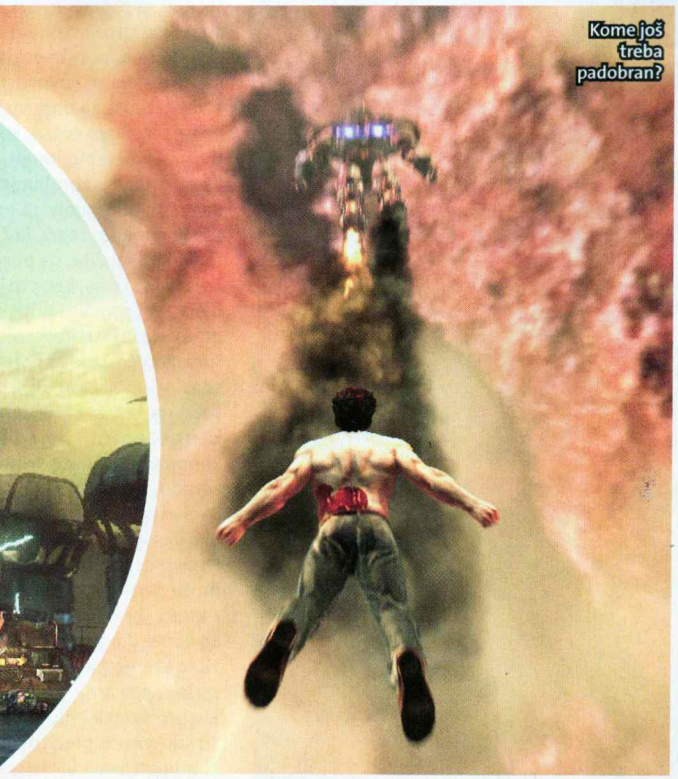
pc ps3 360



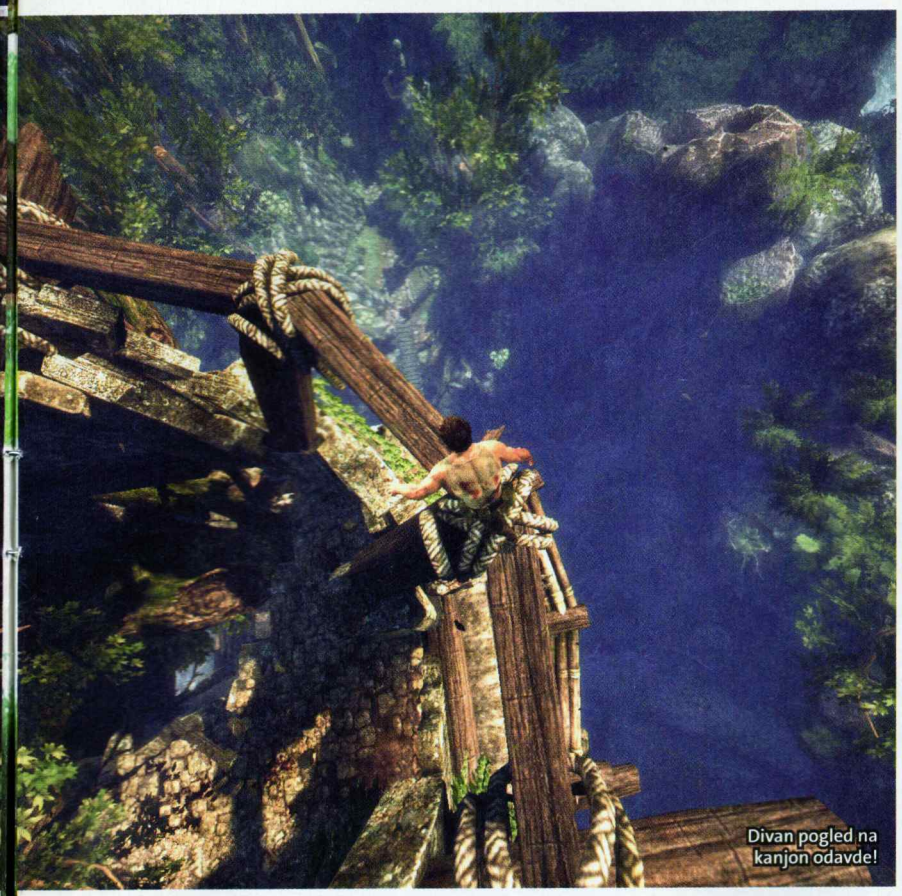
Ni desetak "običnih" protivnika ne predstavljaju problem za Wolverinea

X-MEN ORIGINS:

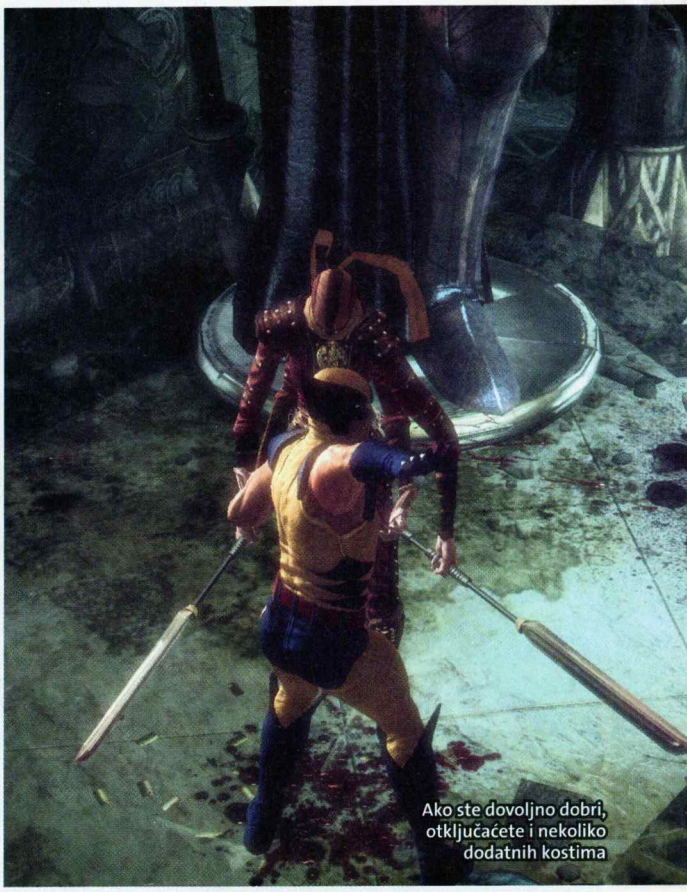
Sentinel je sigurno najinteresantniji boss, mada nije naročito težak



Kome još treba padobran?



Divan pogled na kanjon odavde!



Ako ste dovoljno dobri, otključaćete i nekoliko dodatnih kostima

WOLVERINE

Kada se sledeći put bude pričalo o nasilju u video igrama, Wolverine će sigurno biti na dnevnom redu

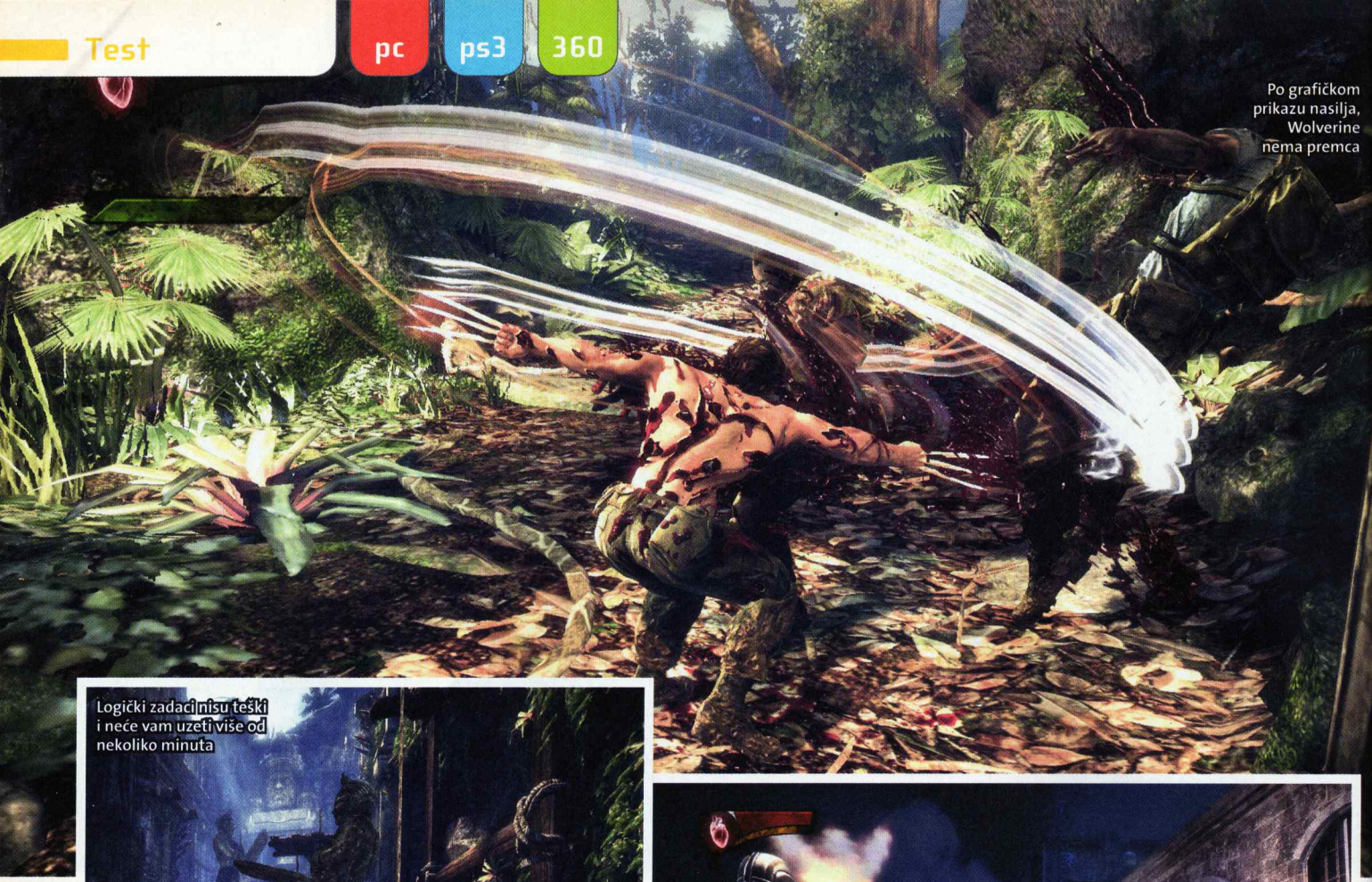
Loptoliki Blob neće vam zadati posebne probleme

Da li ste znali da je američki Wizard, najpoznatiji časopis o stripovima, izabrao Wolverinea za najboljeg superheroja svih vremena? Ne pravimo se pametni - to je samo jedna od informacija koje ćete moći da pročitate na loading ekranima, što bi trebalo da nam sugeriše da je razvojni tim uzeo u obzir i taj, nimalo beznačajan podatak.

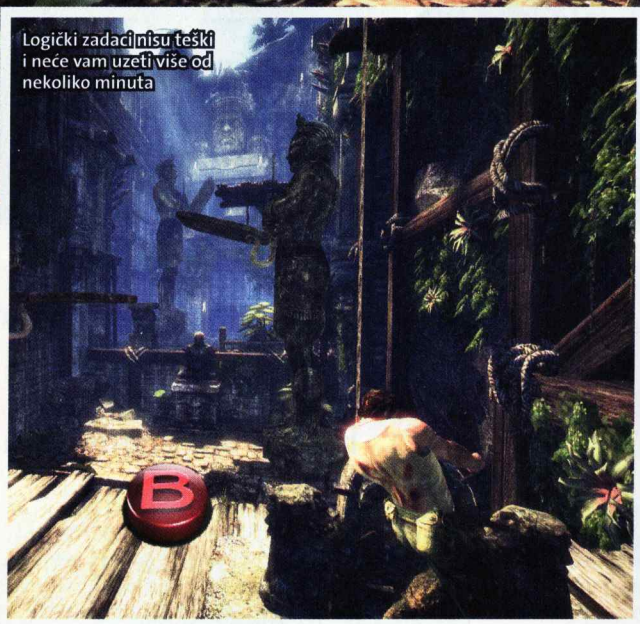
Naravno, samo ime igre sugeriše da je ona na neki način povezana sa istoimenim filmom koji se od maja prikazuje u bioskopima fokusirajući se na Wolverineovo poreklo i događaje koji su se desili pre ičega što smo videli u dosadašnjim X-Men ostvarenjima. Na sreću, Raven je uzeo dovoljno kreativne slobode i definisao sopstvenu priču, umesto da se samo slepo držao scenarija. Ipak, od zapleta ne treba očekivati mnogo, naročito zbog načina na koji je realizovan. Problem je u tome što ćete se od početka do kraja avanture bezbroj puta vraćati na jednu lokaciju u Africi, što jednostavno nema šanse da vam ne dosadi. Dodajmo na to još nekoliko drugih putovanja kroz vreme koja će i one najupornije naterati da prestanu da razmišljaju o tome šta se zapravo dešava.

Čak 95% vremena X-Men Origins je borilačka arkada, koja po mnogo čemu neodoljivo podseća na legendarni God of War! Od početka do kraja igre, bićete suočeni sa talasima ne naročito inteligentnih protivnika, koji će vam bez obzira na svoju brojnost vrlo retko praviti ozbiljne probleme. Najveći razlog za to jeste činjenica da je Wolverine prikazan kao ono što jeste - neustrašiva mašina za ubijanje, koju je gotovo nemoguće zaustaviti. Zapravo, ključna prednost koju imate jeste mogućnost samoiscelivanja - dovoljno je samo da izbegavate neprijatelje na nekoliko sekundi da bi glavni junak opet bio kao nov. To je najčešće zaista lako kao što se čini, upravo zbog AI-ja koji vam dozvoljava da se udaljite na bezbednu distancu. Podjednako važan faktor vaše nadmoćnosti odnosi se na arsenal napada koje imate na raspolaganju, a koji vremenom postaje sve jači, zahvaljujući experience sistemu. Osim poboljšavanja osnovnih osobina (snage kandži, količine energije...), Wolverine vremenom dobija i specijalne poteze (koji troše posebnu rage skalu) i

pc ps3 360



Po grafičkom prikazu nasilja, Wolverine nema premca



Logički zadaci nisu teški i neće vam uzeti više od nekoliko minuta

Skok na udaljene protivnike najvažnija je sposobnost glavnog junaka

pronalazi mutagene, koji ga mogu dodatno ojačati, učiniti da trpi manje štete i sl. Njih ima zaista mnogo, ali istovremeno mogu biti aktivirana samo tri. Međutim, već u zavisnosti od situacije, u svakom trenutku možete ih izmeniti. Ipak, od svih sposobnosti, definitivno je najvažnija ona koja Wolverineu daje mogućnost da skoči i na prilično udaljene protivnike. Ne samo što je to sjajan način da ekspresno zaustavite neprijatelje opremljene vatrenim oružjem (gde se podrazumeva otkidanje raznih delova tela i potoci krvi), već je ponekad i ključ za rešavanje zagonetki. Doduše, problemi koji se postavljaju pred vas zaista su lagani, tako da praktično nema šanse da se negde zaglavite. Povlačenje poluga i guranje kutija zapravo je sve što se od vas očekuje, a uvek imate na raspolaganju i Wolverineovo posebno čulo, čijim aktiviranjem možete videti kuda treba da idete, ali i opažati skrivene lokacije, odnosno zamke. Dodatnu raznovrsnost gameplayu daje još i nekoliko kratkih akcionih sekvenci, gde su vam i najveće šanse da poginete, jer ponekad nije jasno šta se od vas tačno očekuje da uradite. Na sreću, checkpoint je uvek blizu. Na najvišem nivou težine koji je dostupan na početku (a to je normal) za završetak igre neophodno je oko desetak sati, nakon čega će vam se otključati i hard. Ipak, zaista sumnjamo da će to nekoga motivisati da je pređe još jednom - koliko god zanimljiva i raznovrsna, konstantna borba sa hordama protivnika vremenom počinje da zamara, delom i zbog potpune linearnosti. Nevidljivi zidovi su svuda oko vas, tako da uvek postoji samo jedan način za dalje napredovanje, čak i kada postoje logičnija rešenja.

S obzirom na to da su prošlogodišnji Hulk i Ironman za PC stigli kao portovi sa PlayStationa 2, vlasnici računara treba da budu vrlo zadovoljni činjenicom da je njihova verzija igre identična onima za Xbox 360 i PlayStation 3. Ipak, to ne znači da Wolverine izgleda naročito spektakularno. Zapravo, sve je u skladu sa današnjim standardima, ali je vrlo malo momenata u kojima se može reći da je Unreal 3 engine posebno dobro iskorišćen. Makar je optimizacija urađena kvalitetno, pa se uz određene žrtve, ovaj naslov može pokrenuti i na starijim računarima opremljenim procesorima sa jednim jezgrom. Zvuk je odličan, najviše zahvaljujući tome što su glasove glavnim junacima pozajmili glumci iz filma i to, rekli bismo, prilično nadahnuto.

Iako ne donosi mnogo toga novog, Wolverine je jedna od boljih superherojskih igara u poslednjih nekoliko godina. Uostalom, vlasnicima PC-ja i Xbox 360 ovo je najbolja šansa da okuse nešto nalik na God of War, koji će do daljnjeg moći da se proba samo na Sonijevim konzolama.

X-Men Origins: Wolverine

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 1. maj 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3GHz, GeForce 7300GT, 1 GB RAM

\+ Brzo i atraktivno izvođenje, lepo prenesene Wolverineove sposobnosti

\- Veoma je dosadna borba sa određenim protivnicima, nema previše originalnih elemenata

GRAFIKA: Prava next-gen igra, ali se ništa posebno ne izdvaja. Teksture umeju da budu vrlo mutne — 4

GAMEPLAY: Postoji ogroman broj načina da ubijete protivnika, ali je to u principu sve što radite od početka do kraja — 4-

ZAKLJUČAK: *Mada izvođenju nedostaje veća raznovrsnost i originalnost, Wolverine će vas sigurno lepo zabaviti na nekoliko dana* — 4

FALLOUT 3: BROKEN STEEL

Finalno poglavlje Fallouta 3? Naravno da ne!

Power armor oklopljeni vojnici Enklave lak su zalogaj za vaš Gatling laser

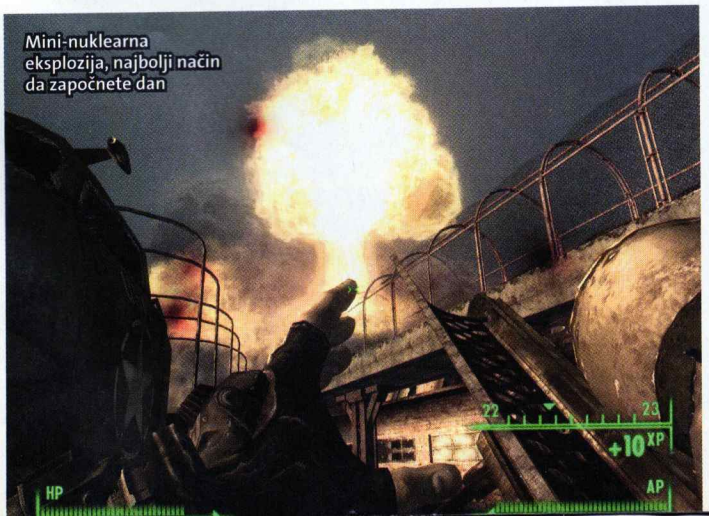
Ako ovo uradite pre isključivanja napona, umesto Teslinog kalema dobićete opekotine osmog stepena

Broken Steel je bez ikakve sumnje najbolji od sva tri DLC-a koje je Bethesda izbacila do sada. Pored kompletiranja osnovne priče, odnosno obrade dešavanja posle puštanja u rad postrojenja za prečišćavanje vode (biće vam potreban poslednji save game iz osnovnog Fallouta 3), ovaj dodatak podiže prag nivoa igrača sa dvadesetog na trideseti level, donoseći i novu dozu interesantnih perkova. Što je najvažnije, Broken Steel vam omogućava da nastavite sa avanturom čak i kada kompletirate "obavezne" questove, praveći od igre sandbox bez finalne animacije koji su fanovi odavno priželjkivali (i zahtevali na forumima, naravno).

Možda će se neko zapitati kako Broken Steel funkcioniše, s obzirom na to da ste kompletiranjem Fallouta 3 odgledali završni filmić i creditse... Učitavanjem poslednjeg sejva (recimo, autosave pre obračuna sa Enclave pukovnikom u Purifieru) ponovo ćete obaviti to što se mora obaviti, ali umesto smrti od radijacije ili nestajanja bez traga, probudićete se iz dvonedeljne kome u Citadeli Brotherhood of Steela, gde će vas Elder Lyons obavestiti o novonastaloj situaciji. Sveža voda kulja i pročišćuje radioaktivni basen Capital Wastelanda, ali ostaci Enclave i dalje predstavljaju pretnju za stanovništvo. Vi i odabrana ekipa BoS vitezova imate zadatak da tome stanete na put i jednom zauvek uklonite ostatke hajtek armije koja ugrožava slobodu i pravo na samoopredeljenje svakog slobodnog čoveka ili ghoula u divljini. Finalni quest je prilično spektakularan, završavajući se u vazduhoplovnoj bazi gde Enclava poseduje svoj konačni adut za uspostavljanje kontrole nad ovim kutkom Amerike... Pored ovog questa, Broken Steel donosi i drugi "paket" finalnih zadataka, u okviru kojeg morate pomoći BoS administraciji u distribuiranju sveže vode naseobinama u Wastelandu. Ovaj segment sastoji se od nekoliko kraćih celina koje po kvalitetu stoje u senci epskog obračuna sa Enclavom.

Novi protivnici, nove pucaljke i oklopi nisu mnogobrojni, ali su svakako obimniji od onih koje su doneli prethodni DLC paketi. Enclavini Hellfire trooperi nose specijalnu vrstu power armora otpornog na vatru, a naoružani su Heavy Incineratorima, nekom vrstom dalekomentnog bacača plamena. Idealno oružje za borbu protiv ovih gadova jeste Tesla Cannon, energetski top koji podseća na railgun iz Quake igara. Od protivnika iz "ekosistema" vredelo bi izdvojiti albino mutantne škorpione i Super Mutant Overlordove, slabiju i manju verziju Behemotha, koja će vas pošteno oznojiti ako igrate na nivou težine većem od osnovnog.

Da li je Broken Steel poslednji DLC za Fallout 3? Nije! Bethesda je najavila još dva (sredina i kraj leta tekuće godine): Point Lookout i Mothership Zeta još uvek su obavijeni velom tajne, mada se za ovaj drugi zna da će biti smešten u vanzemaljski svemirski brod, stavljajući igrača u ulogu žrtve koja je oteta radi eksperimentisanja. Jedva čekamo!



Mini-nuklearna eksplozija, najbolji način da započnete dan

Fallout 3: Broken Steel

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Bethesda Softworks
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 5. maj 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600

\+ Novi perkovi i oružja, zaokruživanje priče Fallouta 3... igra se ne završava kada kompletirate kampanju!

\- Srazmerno su kratki questovi koji kompletiraju osnovnu kampanju igre

GRAFIKA: Osim poboljšane rutine senčenja okoliša, ne primećujemo neka posebna unapređenja u odnosu na osnovnu igru — 5-

GAMEPLAY: Podizanje limita sa 20. na 30. nivo i uvođenje novih perkova donosi jaku motivaciju za čišćenjem Wastelanda od svih propuštenih questova — 5-

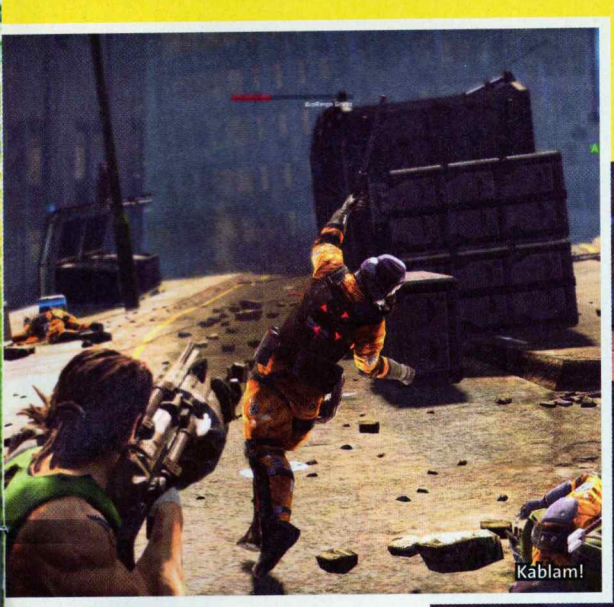
ZAKLJUČAK: *Treći DLC za Fallout 3 konačno kompletira kampanju originala, dajući sjajan finiš koji vas neće ostaviti ravnodušnim* — 5

Tekst: Stojan Karamatijević

pc ps3 360

BIONIC COMMANDO

Nathan Spencer u dugoočekivanoj 3D verziji


Kablam!

I believe I can flyyyy!

Bionic Commando, pradavna platformska igra sa automata, koja je, umesto PC računara povezanih u LAN bila deo svake igraonice i luna-parka, odavno spada u kultni igrački fenomen. Uspeh njenog prošlogodišnjeg rimejka Bionic Commando: Rearmed dokaz je da je igra izdržala test vremena i da sklad i superiornost dizajna jednostavno ne zastarevaju istim tempom kao grafika.

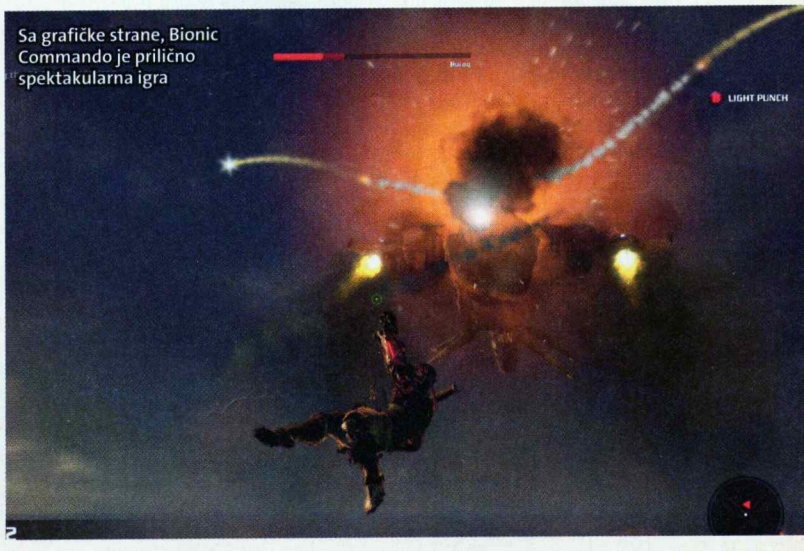
Šta se dešava kada odličnu ideju i proverenu mehaniku obučemo u moderno 3D ruho? Dobijamo igru identičnog naziva, ali sa mnogo više (teorijskog) potencijala. Novi Bionic Commando prosto kipi od ideja koje su mogle biti realizovane na nešto drugačiji (bolji) način, ali ono što je valjalo u originalu, valja i ovde: upotreba bioničke ruke za transport po "platformama", tj. ruševinama Ascension Citja uvođenjem treće dimenzije zaista funkcioniše savršeno. Taj koncept je drastično proširen uvođenjem širokog spektra opcija za borbu pomoću tog protetičko-kibernetskog pomagala: u globalu, upotreba "ruke" za transport i borbu predstavlja daleko najuspešniji elemenat igre.

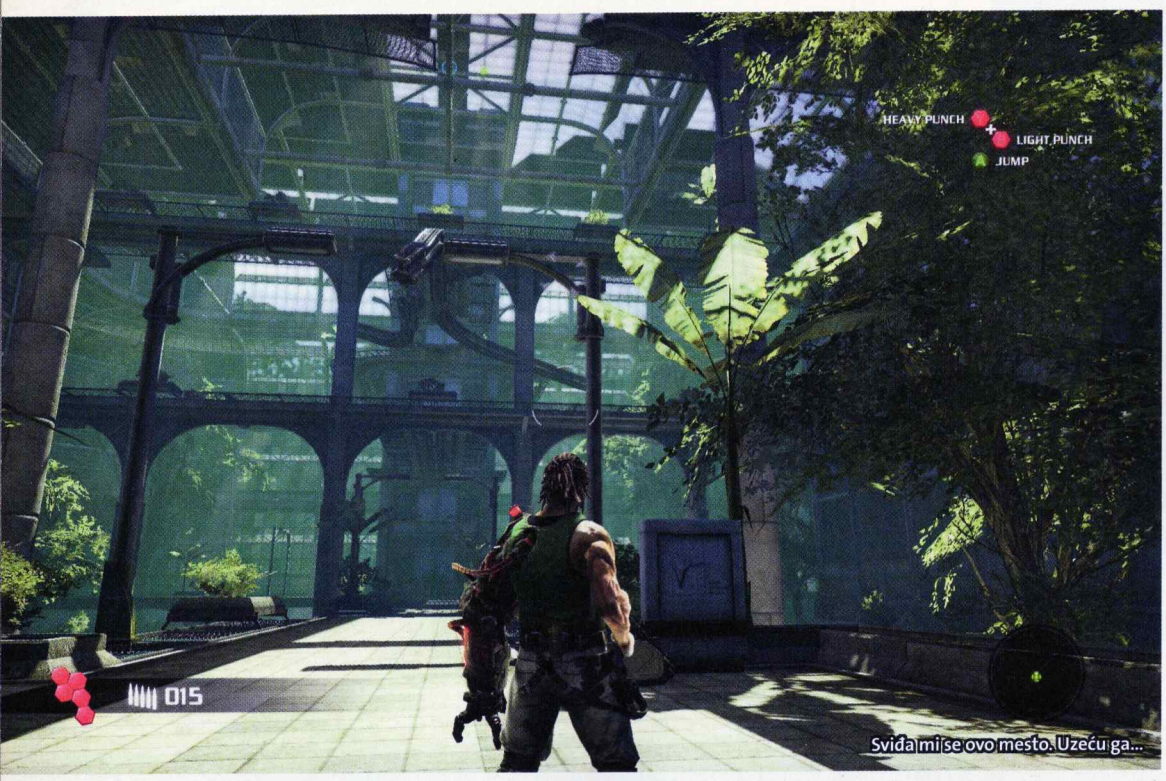
Kao i svaka visokobudžetna igra koja ima prastare 2D korene, i Bionic Commando ima potrebu za proširivanjem i detaljnim objašnjenjem glavnih junaka, njihovih motiva i okruženja u kojem se nalaze. Tokom igre saznaćete sve što želite i ne želite da znate o Nathanu Spenceru i njegovoj bioničnoj ruci (i ratu u kome je izgubio svoju pravu ruku), njegovoj borbenoj istoriji, zaveri koja je njegovu sortu kibernetskih boraca stavila van zakona, misiji koju mora da obavi u ruševinama grada uništenom u terorističkom napadu, njegovoj supruzi koja je misteriozno nestala pre mnogo godina... Kompletan zaplet podseća na film "Bekstvo iz Njujorka" sa Kurtom Raselom u glavnoj ulozi, s tim što Nathan predstavlja njegovu kudikamo žešću i bešnju varijantu sa kojom se nećete tako lako identifikovati.

Kretanje po ruiniranom gradu, kačenje o platforme, zgrade, komade armature i ostale objekte u maniru Spajdermena zahtevaju izvesno navikavanje, ali ceo sistem izuzetno brzo ulazi pod kožu i postaje izuzetno intuitivan. Ono na šta se sasvim sigurno nećete navići jeste ograničenost okruženja u kome se možete majmunisati: najveći deo Ascension Citja zagađen je smrtonosnom radijacijom koja će vas ubiti za nekoliko sekundi ukoliko odšetate van uske predefinisane zone. Ovo je najveći problem sa igrom, pre svega zbog sindroma "neispunjenog obećanja": stojite na vrhu neke zgrade, pogled vam puca na kilometre savršeno dočaranih urbanih ruševina, ali ste svesni toga da od istraživanja ili bilo kakve nelinearnosti nema ništa... Ako smo nekad videli propuštenu šansu zbog koje nas bukvalno boli duša, onda je to sigurno ovo. Bionic Commando mogao je da bude GTA kome je dodata treća dimenzija, ali umesto toga, postao je i ostao manje-više klasična akciona igra sa jednim jedinim elementom koji je izdvaja iz prilično obimne konkurencije.

No, šta je tu je... Bionic Commando je koncipiran kao niz linearnih nivoa, u kojima vas svaki čas čeka borba sa teroristima, povremenim bespilotnim letelicama i ponekim bossom. Za borbu ćete najčešće koristiti pištolj, mada će vam ko-

Bionička ruka dozvoljava kačenje na bilo koju površinu u igri


Sa grafičke strane, Bionic Commando je prilično spektakularna igra



Sviđa mi se ovo mesto. Uzeću ga...

PC VERZIJA

Bionic Commando stiže i na PC i to u julu ove godine. Verzija za Windows podržavaće veće rezolucije nego na konzolama, a moći ćete i da remapirate kontrole koristeći miša i tastaturu. Igra će biti kompatibilna sa DirectX9 i DirectX10 standardima i podržavaće online mogućnosti. Svi oni koji imaju najnovije GeForce kartice moći će da uživaju u obogaćenim specijalnim efektima jer će igra podržavati i PhysX akceleraciju.

Meni si rekao "glavonja"?

Skakanje sa letelice na letelicu? Čak Noris bi bio ponosan na Nathana

manda povremeno "bacati" kontejnere koji sadrže specijalna oružja sa jako malo municije (snajper, bacač raketa i neka vrsta gigantske sačmare). Vaša bionička ruka jedino je oruđe kome ne nestaje streljiva, a njega upotreba donekle podseća na džedaj moći iz neke Star Wars igre. Bioničkom rukom možete podizati protivnike i rešetati ih u vazduhu; možete jednog protivnika gađati drugim; možete podizati automobile, kamenje i druge teške objekte i zakucavati ih u glavu tih nesrećnika; možete zgrabiti protivnika i poput opruge zaleteti se nogama u njegove grudi... Mogućnosti su gotovo neiscrpne i u najvećoj meri zavise samo od vaše mašte, mada će vas na nekim mestima i samo okruženje prisiljavati na tačno određeni pristup borbenim situacijama (npr. zone u kojima nema objekata za gađanje podrazumevaju da ćete protivnike koristiti kao projektile).

Bionic Commando je relativno kratka igra: prosečni igrač će lako moći da je završi za jedan dan, što svakako ne bi bio slučaj da su autori igru dizajnirali kao nelinearni sandbox u GTA maniru. Kao što smo rekli, ovo je stvar koja najviše razočarava.

Bionic Commando

ŽANR: akciona igra
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1-10
TERMIN: 18. maj 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 16:9, 1080p, DD5.1, Xbox Live!, PS Network

\+ Bionička ruka: sve u vezi sa njom funkcioniše savršeno.

\- Radijacija koja drastično ograničava istraživanje; sva oružja (osim ruke) deluju jadno; glupi i monotoni protivnici.

GRAFIKA: Razrušeni grad oduševljava nivoom detalja. Animacija Nathana i milion stvari koje može da izvodi uz pomoću bioničke ruke zaslužuju aplauz. 5-

GAMEPLAY: Upotreba bioničke ruke za borbu i transport izuzetno je zabavna, ali ograničeno i linearno okruženje drastično snižava intenzitet kompletnog iskustva. 4

ZAKLJUČAK: *Bionic Commando je solidna igra sa ogromnom količinom nerealizovanog potencijala* **4**

Tekst: Stojan Karamatijević

Manuelno čerupanje ranjive pozadine Biomecha

Zombi na usijanom limenom krovu

Bašta može biti veoma nesigurno mesto za noćnu šetnju

PLANTS VS. ZOMBIES

Da li ste dovoljno spretni da sačuvate gazdinu kuću od najezde zombija?

Izgleda da je horda undeadova trendi šlagvort za video igre u poslednje vreme, međutim nijedna od njih nije toliko urnebesno smešna kao što je to Plants vs. Zombies. PoPCap igra sa svojom laganom kontrolom, neodoljivim biljkama i simpatičnim zombijima izmamiće vam osmehe na lice i skratiti dokolicu.

Vaš glavni zadatak u igri jeste da sa biljakama i dobrom strategijom odbranite gazdinu kuću od najezde protivnika. Na početku svake misije imaćete određeni broj biljaka koje ćete saditi po različitim lokacijama oko kuće, po dvorištu, oko bazena ili čak na krovu. Svaka lokacija donosi svoje zahteve i otežavajuće okolnosti sa kojima se morate izboriti, pa kada na ekranu vidite tekst "Waves of Zombies Are Coming", spremite svoje prsti će jer počinje bespoštedna borba biljaka i zombija.

Biljke, same po sebi, očaravajuće su koliko su i korisne. Svaka poseduje jedinstvene sposobnosti koje ćete iskoristiti u izgrdanji odbrambenog zida. Sama mehanika gameplaya uključuje i zarazano sakupljanje kartica čime ćete obogatiti dek sa specifičnim biljkama. Sunce je primarni izvor energije, pa je apsorpcija njegove svetlosti od vitalne važnosti. Tako će vam sejanje suncokreta sakupljati energiju, dok će vam napadači kao što su peashooteri trošiti energiju ispaljivanjem graška na neprijatelje. Zasadite lešnik i usporićete zombije. Kada uzmete u obzir da biljaka ima na stotine i da postoje posebne vrste za sađenje noću, biće vam jasno kakve sve postoje taktike odbrane i koliko je ova igra zanimljiva jer je različita svaki put kada je igrate.

Sa druge strane, zombiji su potpuno drugačija priča. Postoje različite vrste, a svaki od njih je smešan na svoj način zbog taktike koju primenjuje u savladavanju prepreke. Tako će npr. neki zombiji kopati jamu ispod vaše biljke, drugi će doći sa kosilicom, a treći sa merdevinama kako bi zaobišli vaše barijere. Ipak, igra nije tako teška, pa ćete ekran "The Zombies Ate Your Brains!" viđati vrlo retko. Možda ćete se upravo zato i brzo zasititi ove igre, ali ona svakako nije ni namenjena neprekidnom igranju, nego prelasku jedne do dve table sakog dana. Ako pri tom uzmemo u obzir da pored Adventure postoje još i Puzzle, Minigame, Survival i Zen Garden modovi, nabavka ove igre biće pravi recept za pravljenje kratkog predaha.

Izaberite pravo oružje za jednog od 26 zombija

Plants vs. Zombies

ŽANR: logička
IZDAVAČ: PopCap
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 5. maj 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1.2 GHz, 512 MB RAM, Direct X 8

\+ Očaravajuće biljke i simpatični zombiji, otkačeni humor Crazy Davea, muzika...

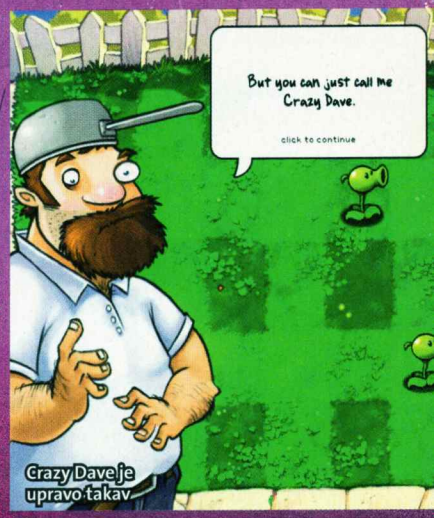
\- Nivoi postaju monotoni ako duže igrate igru.

GRAFIKA: Za ovakvu vrstu igara, grafika je više nego dobra — 4

GAMEPLAY: Laka kontrola, jednostavan interfejs i zarazno sakupljanje kartica. — 5

ZAKLJUČAK: Kreatori čuvenog Inqulibrium stiže još jedna igra koja će zaraziti naše računare. — 5

Tekst: Lazar Parić



Crazy Dave je upravo takav

Kingstonovih 32 GB

USB diskovi kapaciteta 32 GB sišli su ispod magične barijere od 100 evra. Takav je i novi Kingstonov Data Traveler 150 kapaciteta 32 GB. Sa svojom deklarisanom brzinom čitanja od 20 i pisanja od 10 MB po sekundi ovo je jedan od bržih USB stikova. Zahvaljujući dobrim performansama, velikom kapacitetu i pet godina garancije, ovo je dobar izbor za kupovinu. Jedino može da zasmeta cena od 8.400 dinara.
www.pakom.com

Asus monstrum

Želite zver u računaru? Šta kažete na dve GeForce GTX 285 grafičke kartice u jednoj? Ova kartica pod Mars brendom raspolagaće sa 480 procesivnih jezgara, 2 x 512-bitnim memorijskim interfejsom i čak 4 GB GDDR3 memorije. Takt procesora je 648 MHz, dok će memorija raditi na čak 2,4 GHz. Ako želite da postane vlasnik ovog monstruma, moraćete da rezervišete kupovinu pošto će Asus napraviti svega 1.000 komada ove kartice dok će cena verovatno biti paprena.

MS beleži rast

Microsoft je saopštio da je do sada prodao 30 miliona Xbox 360 konzola i da istovremeno broji 20 miliona aktivnih članova Xbox Live servisa. Microsoft naglašava da se ta brojka ne odnosi na one koji su se samo prijavili na servis, već isključivo na aktivne igrače. Vlasnici Xbox 360 konzole imaju u proseku 8,3 naslova, a broj XBL članova povećan je za 136% nakon lansiranja New Xbox Experiencea prošle godine.

HD 4650 AGP

Ako ste zaluđeni AGP karticama, onda ćete se sigurno obradovati što je Gigabyte rešio da izbaci Radeon HD 4650 u AGP verziji. Kartica pod imenom GV-R465D2-1GI ima 1 GB memorije, a dolazi sa D-Sub, DVI i HDMI priključcima. Cena ove kartice je oko 100 dolara.

Veliki voćni prasak

Za sve Vas koji nestrpljivo očekujete nove avanture Harija Potera i igrate vašu omiljenu igru na PSP-u, za pojačano uživanje tokom vrelih letnjih dana tu je osvežavajući napitak neXt Joy. Pun ukus voća sada u novoj ambalaži okrepiće vas i otkloniti smor ako se zaglavite na nekom od nivoa. neXt Joy ne sadrži konzervanse i obogaćen je vitaminima pa će Vam svaki novi gutljaj doneti pravu voćnu eksploziju zabave.

SLAJDER KONZOLA

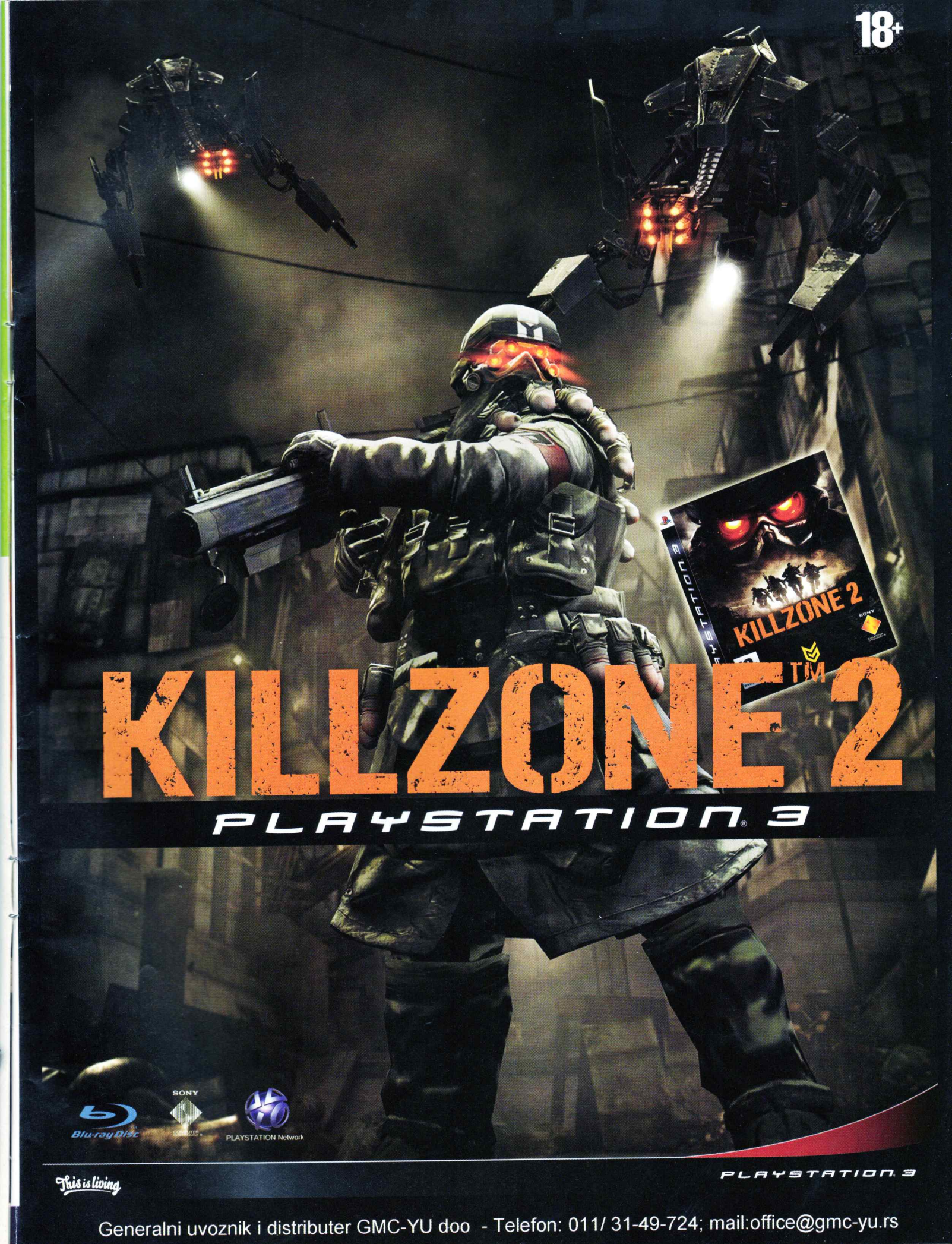
PSP Go stiže na jesen

Mamba ujeda

Razer oprema usmerena je ka igračima, pa je to slučaj i sa najnovijim mišem pod imenom Mamba. Miš se isporučuje u providnoj akrilnoj kutiji, pa će vam prosto žao biti da je raspakujete i radije biste je postavili na policu kao ukras. Ipak, unutrašnjost je daleko interesantnija. U pitanju je miš sa najvećom osetljivošću koju smo ikada videli do sada - čak 5.600 dpi, što će zaista znati da cene iskusni igrači. Zanimljivo je da se ovde radi o wireless mišu, međutim, on se može koristiti u žičanom modu kada se kabel koristi za transfer podataka i za punjenje baterija. Po izgledu, miš nas najviše podseća na Death Adder, ali je 26 grama zato što se u njemu nalaze baterije. Savršeno naleže u ruci, a položaj forward i back tastera tačno je tamo gde treba. Mamba dolazi sa sedam tastera kojim se može dodeliti funkcija i makro koji god poželite putem konfiguratora. Sa isporučenim softverom možete podesiti i pet nivoa osetljivosti, pa će vam možda biti jednostavnije da igrate u 4.000 umesto u "ludačkih" 5.600 dpi.
Da je ovo miš namenjen samo odabranim igračima, govori i podatak da je njegova cena čak 12.999 dinara. Ex Ecentar ▪ www.execentar.com

TV za poneti

Potražnja USB TV tjunera porasla je zajedno sa porastom prodaje laptopova, pa nije ni čudo što je Gigabyte izašao sa svojim rešenjem kako bi korisnicima omogućilo da na jednostavan način gledaju TV program na notebooku. Gigabyte U6000 USB TV tjuner izgleda kao USB prenosnik, a u kutiji ćete dobiti još i daljinski upravljač, kao i prateći softver. Sve što treba da uradite jeste da ubodete ovu spravicu u USB, instalirate softver, skenirate kanale i gledanje televizije može da počne. Kvalitet slike je dobar o čemu se stara NXP18271 tjuner u kombinaciji sa NXP7136 dekoderskim čipom, koji se dosta oslanjaju na snagu procesora. Stoga, za korišćenje naprednih funkcija, kao što su Time Shifting, biće vam potreban jači procesor, a ne preporučuje se da pokrećete zahtevne programe dok gledate TV kako ne biste degradirali performanse sistema. Svidela nam se opcija za preview kanala u thumbnailovima veličine 5x5 čime ćete na brzaka videti šta ima na programu.
Cena: 6.450 dinara ▪ Grappolo Group, www.grapollogroup.com


18+
KILLZONE 2
TM
KILLZONE 2
PLAYSTATION 3
SONY
Blu-ray Disc
PLAYSTATION Network
This is living
PLAYSTATION 3
Generalni uvoznik i distributer GMC-YU doo - Telefon: 011/ 31-49-724; mail:office@gmc-yu.rs

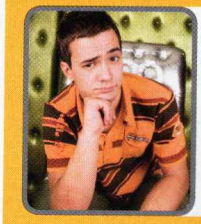
Top-lista video igara

Igrate li nove Simse ili pržite u Terminatoru? Možda terorišete naokolo sa Wolverinom? Srećni vlasnici PlayStationa 3 verovatno prže inFamous. Evo kako se masa talasa...

No. Igra	Platforma	Žanr
1. The Sims 3	**PC**	**simulacija**
2. X-Men Wolverine	PC, PS3, 360	akcija
3. Empire: Total War	PC	stategija
4. Riddick: Dark Anthena	PC, PS3, 360	shooter
5. Dawn of War II	PC	akcioni RTS
6. Terminator Salvation	PC, PS3, 360	akcija
7. Grand Theft Auto IV	PC, PS3, 360	akcija
8. Resident Evil 5	PS3, 360	akcija
9. Wheelman	PC, PS3, 360	akcija
10. Godfather II	PC, PS3, 360	akcija

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Sajko poneo sa sobom?



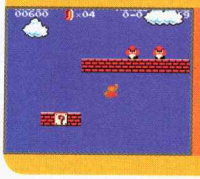
Nikola Sarić, poznatiji kao Sajko iz "Operacije trijumf", ima armiju fanova na Facebooku koji ga bombarduju raznim (neugodnim) pitanjima. Mi smo ga samo pitali koje igre igra...

1 Tetris (Arc)

Možda zvuči debilno, ali meni je još uvek najbolja igra Tetris. Nekad se toliko navučem na te kvadratiće da ih onda slažem u snovima.

2 Snake (Mob)

Šta ću kada volim te jednostavne igre. Kada se smaram u vožnji, ne dok vozim, naravno, (smeh) volim da igram Snake na telefonu.



3 Super Mario Bros. (Arc)

Ovo je jedna od prvih igara koje sam ikada igrao i još uvek mi je ekstra. Nego, mogu li ja da ponesem gitaru na pusto ostrvo?

Surftips

MS Google

Pošto je sahranio Live Search i MSN Search, Microsoft je sada pokrenuo Bing

Microsoft je pokrenuo novi servis za pretraživanje pod imenom Bing. Novi sajt Bing ima novine koje treba da umanje slučajnosti i poveća pouzdanost pri pretragama interneta, a takođe na istom mestu predviđena je lakša online kupovina, rezervacija putovanja i nalaženje verodostojnih informacija o zdravlju. Hoće li ugroziti Google?
www.bing.com

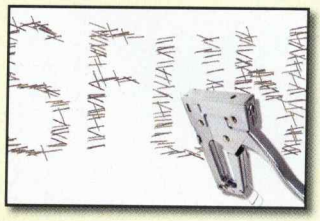
SongTwit

Piraterija? Nije, nije. Sve je legalno

Želite da razmenjujete pesme na Twitteru? Ništa lakše. Idite na www.songtwit.com, unestite ime pesme ili je uploadujte, unesite vaše podatke sa servisa i svi prijatelji sa Twittera moći će da je slušaju. Nego, da li ste postali follower ScreenFuna na Twitteru? Niste? Odmah se uputite na www.twitter.com/screenfun i pratite nas šta radimo.

Heftanje

Kao mali, Branko je voleo da se igra heftalicom. Pošto mu je često ponestajalo municije, roditelji su se bunili. No, mukama je došao kraj. Branko je napravio online heftalicu. Heftajte do mile volje!
www.heftalica.com



Kako? Lako!

Ako ne znate kako da ispolirate auto ili stavite flash igru na web sajt, posetite sajt Kako-da.com. Iako još uvek nema mnogo članaka, ovaj sajt može postati zanimljiva baza odgovora na često postavljana pitanja.
www.kako-da.com

Sinoćni provod

www.textsfromlastnight.com
Muvanje, zezanje, četovanje? Šta li ste radili prošle noći? Ne sećate se? E pa, ima ko se seća? Ovaj sajt je prava antologija žurki i ludih provoda, a tu je čak i sekcija za najbolje i najgore noći.
www.textsfromlastnight.com

Seckajte

Želite da napravite papirnu lutkicu? Ništa lakše. Posetite Readymechs sajt, izaberite najdražu figuricu, skinite PDF i odštampajte na kolornom štampaču. Pomoć makaza, za deset minuta imate lutkicu.
www.readymech.com

Do Holivuda preko Beograda

Pitamo se kako bi blokbasteri izgledali bez kompjuterskih specijalnih efekata i čarobnjaka koji uz pomoć programa Autodesk Maya čine da sve izgleda realno i moguće? Zahvaljujući školi Chiron i njenom osnivaču Peđi Bakiću baš vi možete postati pravi mag u svetu kompjuterskog modeliranja, animacije I specijalnih efekata. Znanje i iskustvo Peđe Bakića omogućilo mu je da postane deo tima "Industrial Light& Magica", čuvenog Džordža Lukasa. Ubro nakon toga otvara u Srbiji jedinstvenu skolu iz koje već šest godina najbolji odlaze putem holivudskih snova i zapošljavaju se u renomiranim svetskim kompanijama koje rade specijalne efekte kao sto su WETA (Gospodari prstenova), Rhythm+Hues, Dreamworks, Framestore, RhinoFX...

Nastava u školi Chiron, koja je Autodeskov autorizovani centar, organizovana je tako da se studenti na najefikasniji način pripreme za profesionalan rad u filmskoj i TV industriji, a jedan od najzanimljivijih projekta škole Chiron je "jugo" koji se transformiše u robota u kroz ples Konstantina Kostjukova. Taj i mnoge druge radove mozete pogledati u **Domu omladine u Beogradu na izložbi od 3. do 14 juna.**

Novi ciklus kurseva u Chironu počinje od 21. juna. Upis je u toku, a svi zainteresovani mogu posetiti Chiron. Takođe svi koji se samo interesuju da iz prve ruke vide kako nastaju karakteri za igre ili efekti koji se koriste u filmovima mogu ukoliko se najave dobiti i organizovan obilazak škole uz projekcije ekskluzivnih snimaka. **Više informacija na www.chiron.edu.rs ili putem telefona 011-3621-430.**

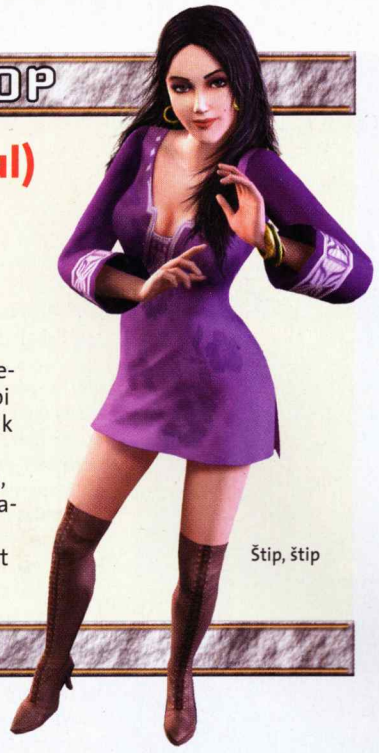
NA TESTU:
Nokia E75
Samsung S5600
LG Arena
Samsung S5050
Blackberry Storm
HTC Snap
Nokia 6600 fold
www.mobimag.rs

IGRAČKI HOROSKOP

Rak (21. jun - 20. jul)

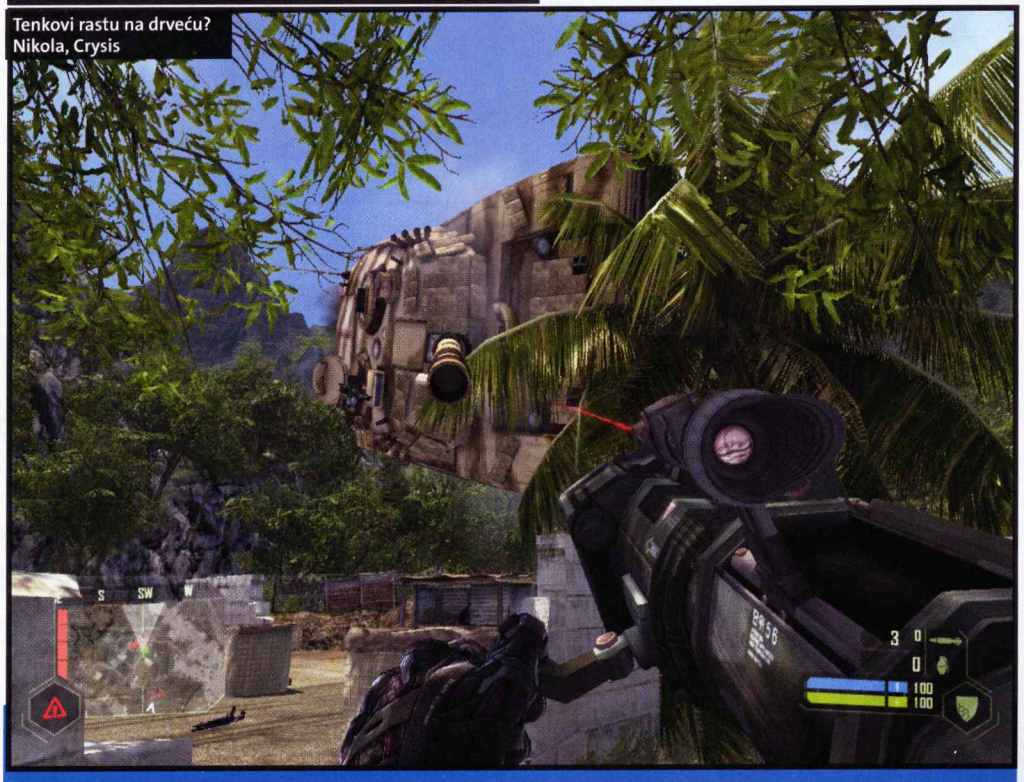
Igrajte više ali kvalitetnije

U globalu, zvezde su vam naklonjene samo što vas sitnice ponekad malo iritiraju, recimo piraterija. Iskoristite svoja klešta da bi iste otkrekovali igru. Na poslovnom planu očekuje vas napredak u organizacionim sposobnostima, a za to možete biti zahvalni pasioniranom igranju Tycoon igara. Što se tiče ljubavnog plana, sakrivanje ispod oklopa neće vam pomoći da nađete srodnu krabu. Izvedite je napolje i ištipajte. Zdravlje može biti kritično jer pušenje cigareta uz celodnevne sesije Simsa 3 jeste siguran put do sticanja loše verzije vašeg astrološkog znaka.



Štip, štip

ScreenFunShot



Tenkovi rastu na drveću?
Nikola, Crysis

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN
SCREENFUN No. 50 – 6/09

Osnivač-izdavač: NID "Color Media International" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Art direktor: Aleksandar Ružičić (aleksandar.ruzicic@color.rs)
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.rs)
Obrada fotografija: Nenad Lazić (nenad.lazic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Snežana Matić (snezana.matic@color.rs)
Slobodanka Šatara (slobodanka.satara@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

COLOR MEDIA INTERNATIONAL

Direktor: Milan Šobot (milan.sobot@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Direktor produkcije: Bojan Vulin (bojan.vulin@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Direktor promocija: Dražen Ćurčić (drazen.curcic@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)
Grafički dizajner: Nataša Dragišić (natasa.dragisic@color.rs)

"Color Media International" je članica:

COLOR PRESS GROUP

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Maćešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/3-810-810, Fax: 011/3-810-888

COLOR PRINT

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa:Surčinski put 1N, 11070 Novi Beograd
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
681.32 : 794
Screen fun / urednik Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Color Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 081/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Kompanija COLOR PRESS GROUP i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GROUP izdaje magazine: Lepota i zdravlje, CKM, JOY, Moja kosa, Svet, Bravo, Bravo Girl, Moja beba, Brava Casa, Alan Ford, FHM, Hello, TV Novele, Astro, Lekovito bilje, Sfinga, Skandi svet, Moja tajna, Moja romansa i mnoge druge

COLOR PRESS GROUP je član:
FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com
ecotopia
CPG je ekskluzivni partner fonda ECOTOPIA

VIRTUAL
SHOP

10% POPUST NA SVE IGRE

SVAKI 50. KUPAC DOBIJA POKLON

SERVIS RAČUNARA I KONZOLA

Bul. Mihaila Pupina 85
011 311 20 49
MOB: 065 VIRTUAL

Kneza Višeslava 63
TC Bazar Vidikovac
011 3564 881
www.programmer.rs

Osvojite Sony PSP

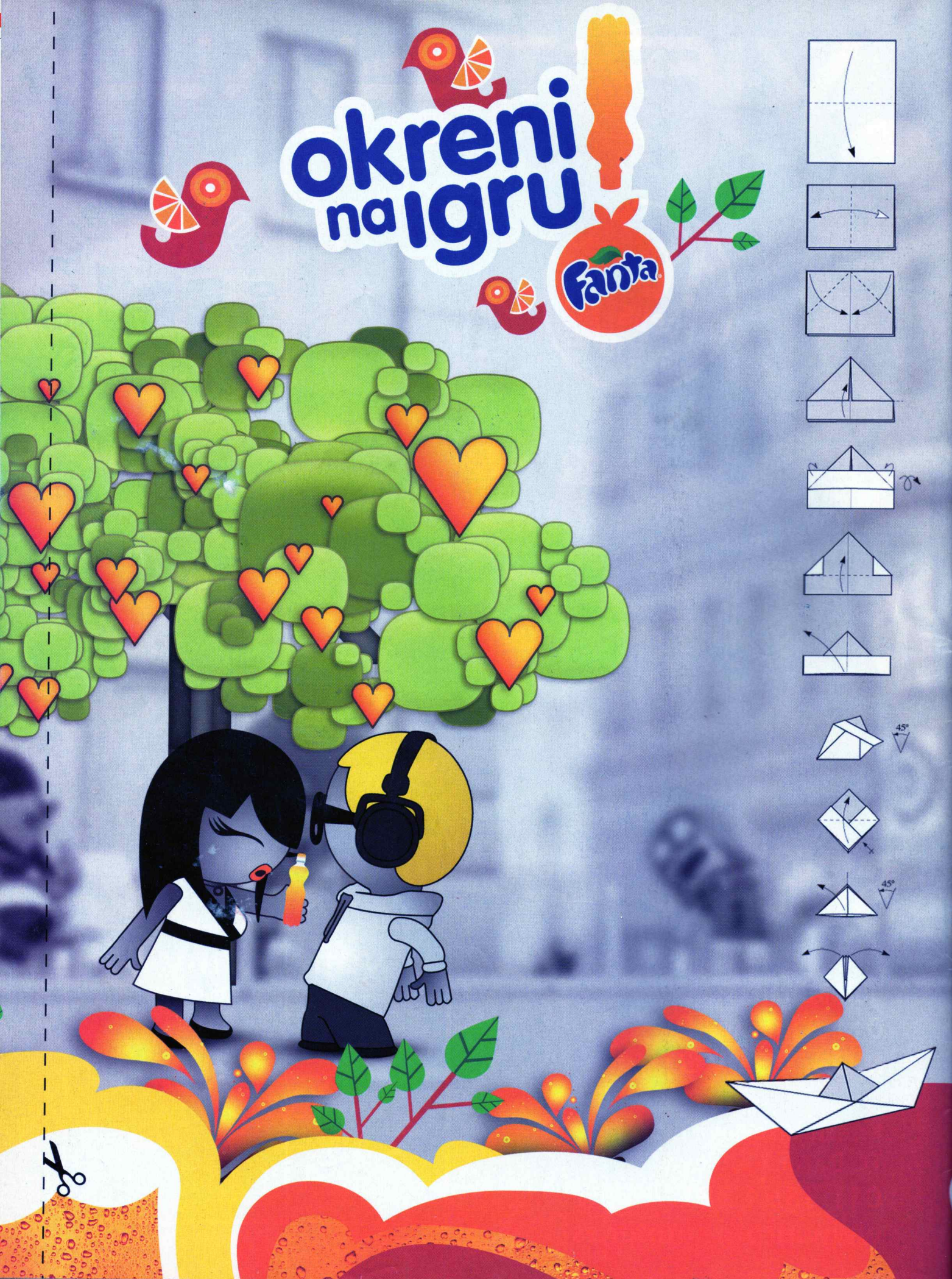
GMC-YU (www.gmc-yu.rs), poklanja vam Sony PlayStation Portable Slim konzolu! Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun psp. Na kraju poruke dodajte ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun psp a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Novi PSP se zove?

a) PSP Go
b) PSP Back

Odgovor na pitanje iz prošlog broja:
a (da) Uroš Vučković, Čačak
(064825xxxx)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.


okreni na igru
Fanta
45°
45°